

ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI
THE MINISTRY OF EDUCATION
UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA¹⁾
WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA
SUPLIMENT LA DIPLOMĂ
DIPLOMA SUPPLEMENT

²⁾Acest supliment însoțește diploma cu seria _____ nr. _____
This Supplement is for diploma series _____ no. _____

1. DATELE DE IDENTIFICARE A TITULARULUI DIPLOMEI
INFORMATION IDENTIFYING THE HOLDER OF THE DIPLOMA

Numele de familie la naștere <i>Family name(s) at the birth</i>		Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family names(s) (after marriage) (if applicable)</i>	
1.1a		1.1b	
Inițiala (inițialele) numelui (prenumelui) tatălui/mamei <i>Initial(s) of father's/mother's first name(s)</i>		Prenumele <i>First name(s)</i>	
1.2a		1.2b	
Data nașterii (anul/luna/ziua) <i>Date of birth (year/month/day)</i>		Locul nașterii <i>Place of birth</i>	
1.3a		1.3b	
Număr matricol <i>Student enrollment number</i>		Cod numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i>	Anul înmatriculării <i>Year of enrollment</i>
1.4		1.5	2023

2. INFORMAȚII PRIVIND CALIFICAREA
INFORMATION IDENTIFYING THE QUALIFICATION

Denumirea calificării și (dacă este cazul) titlul acordat (după promovarea examenului de finalizare a studiilor)
Name of qualification and (if applicable) title awarded (after passing the final examination)

2.1	ARTIST DIGITAL PENTRU JOCURI VIDEO, MASTER ÎN ARTE VIZUALE <i>DIGITAL ARTIST FOR VIDEO GAMES, MASTER'S IN VISUAL ARTS</i>		
Domeniul de studii <i>Field of study</i>		Programul de studii <i>Programme of study</i>	
2.2a	ARTE VIZUALE <i>VISUAL ARTS</i>	2.2b	GAME ART <i>GAME ART</i>
Numele și statutul instituției de învățământ superior care acordă diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i>		Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor <i>Faculty administering the final examination</i>	
2.3a	UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA UNIVERSITATE DE STAT ACREDITATĂ <i>WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA / ACCREDITED STATE UNIVERSITY</i>	2.3b	FACULTATEA DE ARTE ȘI DESIGN <i>FACULTY OF ARTS AND DESIGN</i>
Numele și statutul instituției de învățământ superior absolvite (dacă diferă de 2.3a, în limba română) <i>Name and status of institution administering studies (if different from 2.3a)</i>		Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i>	
2.4a		2.4b	
Limba (limbile) de studiu/examinare <i>Language(s) of instruction/examination</i>			
2.5	ENGLEZĂ, ENGLISH		

3. INFORMAȚII PRIVIND NIVELUL CALIFICĂRII INFORMATION ON THE LEVEL OF THE QUALIFICATION

Nivelul calificării

Level of qualification

Durata oficială a programului de studii și numărul de credite de studii transferabile (conform SECTS/SECT)
Official length of the programme of study and number of ECTS/SECT credits

3.1

CICLUL II - STUDII UNIVERSITARE DE MASTERAT, 7 CNC

MASTER'S DEGREE, 7 EQF

Condiții de admitere

Access requirement(s)

3.2

2 ANI, 120 SECT

2 YEARS, 120 ECTS

3.3

DIPLOMĂ DE LICENȚĂ+EXAMEN DE ADMITERE

BACHELOR DEGREE+ADMISSION EXAMINATION

4. INFORMAȚII PRIVIND CURRICULUMUL ȘI REZULTATELE OBTINUTE INFORMATION ON THE CURRICULUM AND RESULTS GAINED

Forma de învățământ

Mode of study

4.1

CU FRECVENȚĂ

FULL-TIME STUDY

Competențele asigurate prin programul de studii

Learning outcomes of the study programme

4.2

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

a) Cunoștințe:

Absolventul cunoaște:

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

b) Abilități:

Absolventul este capabil să:

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

7. Dezvolte modele 3D prin transformarea și digitizarea personajelor și obiectelor proiectate anterior folosind instrumente 3D specializate;
8. Dezvolte o reprezentare 3D generată de computer a unui set, cum ar fi mediul simulat în care utilizatorii interacționează;
9. Dezvolte o reprezentare având la bază tehnici tradiționale dar și digitale ale unor personaje, obiecte sau peisaje, care transmit clar informații de conținut estetic, morfologic și funcțional;
10. Reprezintă modele 3D utilizând segmente de linie pentru a conecta puncte și muchii pentru a crea o rețea poligonală pe suprafețe;
11. Creeze și să proceseze imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare;
12. Absolventul poate crea modele optimizate pentru utilizarea lor ulterioară în cadrul unui proiect de anvergură;
13. Creeze o poveste de joc digitală scriind un complot detaliat și un storyboard cu descrieri și obiective de joc.

c) Responsabilitate și autonomie:

Absolventul poate să:

1. Lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în context de deplină autonomie, când își asumă toate deciziile creative și responsabilitatea proiectului;
2. Ia decizii corespunzătoare nivelului ierarhic la care își desfășoară activitatea și își asumă responsabilitatea față de nivelurile ierarhice superioare;
3. Dezvolte abilitățile de analiză critică atunci când se evaluează atât jocurile moderne, cât și cele din trecut;
4. Înțelege mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din punctul de vedere al unui producător de jocuri;
5. Schimbe abordarea în situații imprevizibile cum ar fi schimbări neașteptate și bruște ale nevoilor sau ale tendințelor, prin modificarea strategiilor și adaptarea în mod natural la aceste circumstanțe;
6. Interpreteze teoretic și practic disciplinele de studiu, în vederea dezvoltării personale;
7. Exploreze, în profunzime, procesul de scriere a scenariului și a storyboard-ului pentru un joc, diferențierea între toate etapele implicate și să analizeze componentele și conceptele cheie care ar trebui găsite într-un scenariu;
8. Precizeze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului;
9. Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului;
10. Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect;
11. Respecte termene limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat;
12. Deducă din propria experiență consumul de timp necesar pentru atingerea rezultatului;
13. Păstreze un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii;
14. Realizeze autopromovarea;
15. Exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor;
16. Aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat;
17. Respecte drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale;

EXPECTED LEARNING OUTCOMES

a) Knowledge:

The graduate knows:

1. History of video games, artistic trends and their contemporary developments;
2. Classification of video games based on their interaction with game environments, such as simulation games, strategy games, adventure games and arcade games; the different genres and narratives existing in the game world;
3. The process of adding diverse digital content (such as images, 3D objects, etc.) to surfaces that exist in the real world. The user can interact in real time with the technology using devices such as mobile phones, AR glasses, etc.;
4. The process of reproducing 3D objects using 3D printing technologies;
5. The addition process and the digital effect that simulates lighting in a 3D environment in order to create context scenes;
6. The process of adding and simulating lighting in the context of a concept illustration;
7. The process of digitally painting and applying a type of texture to a 2D, 3D images or in the context of a concept illustration;
8. Processes of thematic adaptation, realization of 3D objects and their use for rendering concept illustrations;
9. Advanced 3D implementation methods specific to the implementation of spaces, landscapes, objects and vehicles;
10. Process and principles of 2D and 3D animation such as body movement, kinematics etc.;

11. Aspects of 2D and 3D animation for use in expressing concepts of space, landscape, object, vehicle;
12. Game engines as specialized visualization and interaction tools designed for rapid iteration of computer games;
13. Recent trends, developments and innovations in modern visualization and modeling technologies in the virtual environment.

b) Skills:

The graduate is able to:

1. Appreciate a fair contextualization of the result of the concept art process;
2. Apply the principles of visual communication at an advanced level and on exact topics;
3. Use specialized graphics tools that allow for digital editing, modeling, rendering, and graphic compositing. These tools are based on the mathematical representation of three-dimensional objects;
4. Research information to develop new ideas and concepts for the design of a particular production. Read scripts and consult with directors and other production staff to develop ideas and concepts for later stages of a project (digital game, animation, film production);
5. Apply a variety of visual techniques to design graphic material and combine graphic elements to communicate concepts and ideas;
6. Develop new artistic concepts and creative ideas;
7. Develops 3D models by transforming and digitizing previously designed characters and objects using specialized 3D tools;
8. Develops a computer-generated 3D representation of a set, such as the simulated environment in which users interact;
9. Develops a representation based on traditional but also digital techniques of some characters, objects or landscapes, which clearly convey information of aesthetic, morphological and functional content;
10. Represents 3D models using line segments to connect points and edges to create a polygon mesh on surfaces;
11. Create and process two-dimensional and three-dimensional digital images depicting animated objects or illustrating a process, using computer animation or modeling programs;
12. The graduate can create optimized models for their further use in a large-scale project;
13. Create a digital game story by writing a detailed plot and storyboard with game descriptions and objectives.

c) Responsibility and autonomy:

The graduate can:

1. Work both within a complex team and in a context of full autonomy, when assuming all creative decisions and project responsibility;
2. Takes decisions corresponding to the hierarchical level at which it operates and assumes responsibility towards higher hierarchical levels;
3. Develops critical analysis skills when evaluating both modern and past games;
4. Understand the available digital media related to the game not only from the player's point of view, but also from the point of view of a game producer;
5. Changes the approach in unpredictable situations such as unexpected and sudden changes in needs or trends, by changing strategies and adapting naturally to these circumstances;
6. Interpret theoretically and practically the subjects of study, with a view to personal development;
7. Explore in depth the process of writing a script and storyboard for a game, differentiating between all the stages involved and analyzing the key components and concepts that should be found in a script;
8. Specify the useful resources for the documentation related to the project;
9. Appreciate the workload and personal involvement in completing the project;
10. Elaborate a phasing of the objectives to be achieved in order to achieve the results assumed in the project;
11. Respect the previously established deadlines regarding the elaborated project;
12. Deduces from his own experience the consumption of time necessary to achieve the result;
13. Maintain an artistic portfolio to showcase one's own styles, interests, skills, and accomplishments;
14. Carry out self-promotion;
15. Effectively expresses his own point of view, formally and informally, on his own approach to achieving objectives and results;
16. Apply the code of ethics for the professional activity in which he is qualified;
17. Respect the rights and obligations from the perspective of the rules and regulations in the field of work and intellectual property;

COMPETENȚE

Competențe-cheie

- Competențe multilingvistice;
- Competențe digitale;
- Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;
- Competențe de conștientizare și exprimare culturală.

Competențe profesionale

- Capacitatea de identificare, interpretare și aplicare creativă la nivel avansat a metodelor consacrate și de avangardă, a tehnicilor și instrumentelor de lucru din plan internațional, cât și a datelor rezultate din cercetarea aprofundată a limbajului specific programului de studii universitare de masterat;
- Capacitatea de elaborare și interpretare a teoriilor, conceptelor, modelelor și metodelor contemporane de analiză critică și evaluare, aplicate designului jocurilor video, având în vedere contextul mai larg al artelor vizuale și implicațiile mai largi în cadrul societății;
- Extinderea și perfecționarea experienței profesionale prin sondarea în profunzime a unor noi abordări conceptuale de natură tehnică și stilistică în domeniul creației de resurse destinate domeniului jocurilor video, diversificarea limbajelor și tehnologiilor specifice, aplicarea și transferul informațiilor și abilităților conceptuale, tehnice și de comunicare, necesare activității de cercetare;
- Analiza critic – constructivă a conceptelor, teoriilor, modelelor și practicilor din domeniul jocurilor video în contextul societății contemporane, înțelegerea fenomenului contemporan al tendințelor în designul jocurilor video integrat tendințelor din societate, cultură, artă contemporană;
- Capacitatea de a elabora și realiza proiecte de prezentare și de promovare pentru creațiile artistice personale prin implicarea cunoștințelor avansate de specialitate a datelor despre societatea contemporană, integrarea cunoștințelor din domenii conexe, și printr-o descriere a viziunii creative.
- Pune în aplicare o varietate de tehnici, cum ar fi modelarea digitală, modelarea curbilor și scanarea 3D pentru a crea, a edita, a conserva și a utiliza imagini 3D, cum ar fi norul de puncte, grafica vectorială 3D și formele de suprafață 3D.
- Dezvoltă reprezentări 3D generate de calculator ale unui decor precum mediul simulat, în care utilizatorii interacționează.
- Adaugă detalii, culoare sau textură a suprafeței la un model 3D computerizat sau la un grafic.
- Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitalizarea de personaje proiectate anterior cu ajutorul instrumentelor specializate 3D.
- Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative.
- Utilizează instrumente TIC grafice, cum ar fi Autodesk Maya, Blender, care permit editarea digitală, modelarea, redarea și compoziția grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale.
- Aplică metode de migrare și de conversie a datelor existente pentru a transfera sau a converti date între formate, sisteme de stocare sau sisteme informatice.
- Utilizează instrumente specializate pentru a transforma modelele cu structură de fire 3D în imagini 2D cu efecte fotorealiste 3D sau cu redare non-fotorealistă pe calculator.
- Reprezintă modele tridimensionale prin utilizarea segmentelor de linii pentru a conecta nodurile, pentru a crea o rețea poligonală pe suprafețe.
- Adună eșantioane de materiale care sunt de așteptat să fie utilizate în procesul de creație, mai ales dacă opera de artă dorită necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție.
- Identifică influențele și încadrează activitatea sa într-o anumită tendință care poate fi de natură artistică, estetică sau filosofică. Analizează evoluția tendințelor artistice, se consultă cu experți din domeniu, participă la evenimente etc.
- Convertește obiecte reale în elemente de animație vizuală, utilizând tehnici de animație cum ar fi scanarea optică.
- Concepe și dezvoltă animații vizuale utilizându-și creativitatea și competențele informatice. Face ca obiectele sau personajele să pară vii prin manipularea luminii, a culorii, a texturii, a umbrelor și a transparenței, sau prin manipularea imaginilor statice pentru a da impresia de mișcare.
- Creează și prelucrează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care descriu obiecte animate sau care ilustrează un proces, utilizând animația pe calculator sau programe de modelare.
- Desenează imagini pe foi de hârtie sau celuloid și le pregătește pentru a fi editate, scanate, colorate, texturate și animate digital.
- Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilității a unui software specializat.
- Creează desene și sculpturi digitale cu detalii fizionomice realiste folosind studii anatomice;
- Examinează scenariile și animațiile subliniind importanța acestora în cadrul procesului de scripting.
- Creează o poveste pentru jocurile digitale redactând o intrigă detaliată și un storyboard cu descrieri și obiective pentru jocuri.

- Dezvoltă o tipologie a personajelor pentru jocuri digitale și identifică rolului lor precis în joc și decorul narativ
- Transpune o serie de cerințe într-un concept de software clar și organizat.
- Specifică proprietățile tehnice ale mărfurilor, materialelor, metodelor, proceselor, serviciilor, sistemelor, software-ului și funcționalităților, prin identificarea și abordarea nevoilor specifice care trebuie satisfăcute conform cerințelor clientului
- Identifică fluxul de lucru și cerințele în materie de resurse pentru un anumit proces, utilizând o varietate de instrumente, cum ar fi software-ul de simulare a procesului, trasarea de diagrame de flux și modele la scară.
- Descrie scene ale jocurilor digitale, comunicând și cooperând cu personalul artistic, designerii și artiștii pentru a defini domeniul de aplicare al mediilor virtuale ale jocului.
- Compune o serie de reguli despre un mod de joc.
- Se asigură că conținutul site-ului web este la zi, organizat, atractiv și satisface nevoile publicului-țintă, cerințele societății și standardele internaționale, prin verificarea linkurilor, prin stabilirea intervalului de publicare și a ordinii
- Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei.
- Utilizează limbaje informatice care se diferențiază de text din punct de vedere sintactic pentru a adăuga adnotări la un document, a specifica formatul și a prelucra tipuri de documente, cum ar fi cele în format HTML.
- Evaluează impactul deciziilor anterioare de design asupra designului modern al jocului;
- Explorează în profunzime procesul de scriere a scenariului și a storyboard-ului pentru jocurile digitale și diferențiază coerent între toate etapele implicate.
- Inspectează și modifică decorul peisagistic și modul în care este aranjat platoul pentru a asigura o calitate vizuală optimă având în vedere restricțiile de timp, buget și forță de muncă.
- Creează desene originale, pe baza textelor, a cercetărilor aprofundate și a discuțiilor purtate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii.
- Aplică elaborarea poveștilor și a scenariului și editează animații pentru a realiza storyboard-uri care să redea fluxul animației. Trasează scenele principale și dezvoltă personaje.
- Instalează, testează și operează diferite tipuri de echipamente de comunicații, cum ar fi echipamentele de transmisie, echipamentele de rețele digitale sau echipamentele de telecomunicații.
- Creează modele tridimensionale ale aspectului imaginat al decorului.

Competențe transversale

a) Competențe personale:

- Asumarea responsabilității și autonomie în rezolvarea sarcinilor;
- Capacitatea de a respecta termenele limită;
- Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil;
- Creativitate și gândire critică și inovativă;
- Flexibilitate și adaptabilitate;
- Procesarea informațiilor complexe;
- Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale;
- Etică și integritate;
- Orientare spre obiective/rezultate;
- Planificare strategică.
- Prezintă și discută natura și conținutul operei de artă, realizată sau care vor fi produse cu un public, regizori de artă, editori de catalog, jurnaliști și alte părți interesate.
- Definește propria abordare artistică, analizând activitatea anterioară și experiența pe care o are, identificând componentele semnăturii creative și pornind de la aceste cercetări pentru a descrie viziunea artistică proprie.
- Utilizează în mod eficient computerele, echipamentele informatice și tehnologia modernă.
- Studiază informațiile pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru designul unei anumite producții. Citește scenarii și se consultă cu regizorii și cu alți membri ai personalului de producție, în scopul de a elabora concepte de design și de a planifica producții.
- Identifică și explorează evoluțiile recente ale tehnologiei și materialelor utilizate în industria spectacolelor în direct pentru a crea un cadru tehnic actualizat pentru activitatea personală de design a unei persoane.
- Adaptează un proiect existent la noile circumstanțe și se asigură că rezultatul final reflectă calitatea artistică a proiectului inițial.

b) Competențe interpersonale:

- Lucrul în echipă;
- Orientare spre nevoile comunității.

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

c) Competențe de cetățenie globală:

- Capacitate de înțelegere etnică și interculturală;
- Toleranță și respect pentru diversitate;
- Gândire critică asupra funcționării societății democratice;
- Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale.

COMPETENCES

Key competences

- Multilingual competence;
- Digital competence;
- Personal, social and learning to learn competence;
- Cultural awareness and expression competence.

Professional competences

- The ability to identify, interpret and creatively apply at an advanced level established and avant-garde methods, techniques and work tools from an international level, as well as the data resulting from the in-depth research of the language specific to the master's university study program;
- The ability to elaborate and interpret contemporary theories, concepts, models and methods of critical analysis and evaluation, applied to the design of video games, considering the wider context of visual arts and the wider implications within society;
- Expanding and improving professional experience by probing in depth new conceptual approaches of a technical and stylistic nature in the field of creating resources for the field of video games, diversifying specific languages and technologies, applying and transferring the necessary conceptual, technical and communication information and skills research activity;
- Critical-constructive analysis of concepts, theories, models and practices in the field of video games in the context of contemporary society, understanding the contemporary phenomenon of trends in video game design integrated with trends in society, culture, contemporary art;
- The ability to develop and realize presentation and promotion projects for personal artistic creations by involving advanced specialized knowledge of data about contemporary society, integrating knowledge from related fields, and through a description of the creative vision.
- Implement a variety of techniques such as digital sculpting, curve modelling and 3D scanning to create, edit, preserve and use 3D images, such as point clouds, 3D vector graphic and 3D surface shapes.
- Develop 3D models by transforming and digitising previously designed characters using specialised 3D tools.
- Develop a computer-generated 3D representation of a setting such as simulated environment, where the users interact.
- Add detail, colour or surface texture to a computer-based 3D-model or graphic.
- Developing new artistic concepts and creative ideas.
- Apply migration and conversion methods for existing data, in order to transfer or convert data between formats, storage or computer systems.
- Use graphical ICT tools, such as Autodesk Maya, Blender which enable digital editing, modelling, rendering and composition of graphics. These tools are based in mathematical representation of three-dimensional objects.
- Use specialised tools to convert 3D wire frame models into 2D images with 3D photorealistic effects or non-photorealistic rendering on a computer.
- Represent 3D models by using line segments to connect vertices in order to create polygonal mesh on surfaces.
- Identify influences and situate your work within a specific trend which may be of an artistic, aesthetic, or philosophical natures. Analyse the evolution of artistic trends, consult experts in the field, attend events, etc.
- Convert real objects into visual animation elements, using animation techniques such as optical scanning.
- Create and process two-dimensional and three-dimensional digital images depicting animated objects or illustrating a process, using computer animation or modelling programs.
- Draw pen-and-paper images and prepare them to be edited, scanned, coloured, textured and digitally animated.

- Design and develop visual animations using creativity and computer skills. Make objects or characters appear lifelike by manipulating light, colour, texture, shadow, and transparency, or manipulating static images to give the illusion of motion.
- Gather samples of the materials you expect to use in the creation process, especially if the desired piece of art necessitates the intervention of qualified workers or specific production processes.
- Developing new designs mastering specialised software.
- Create digital drawings and sculptures with realistic physiognomic details using anatomical studies.
- Review scenarios and animations emphasizing their importance in the scripting process.
- Create a digital game story by writing out a detailed plot and storyboard with descriptions and gameplay objectives.
- Develop a typology of characters for digital games and identify their exact role in the gameplay and the narrative.
- Transpose a series of requirements into a clear and organised software design.
- Specify technical properties of goods, materials, methods, processes, services, systems, software and functionalities by identifying and responding to the particular needs that are to be satisfied according to customer requirements.
- Apply a variety of visual techniques in order to design graphic material. Combine graphical elements to communicate concepts and ideas.
- Utilise computer languages that are syntactically distinguishable from the text, to add annotations to a document, specify layout and process types of documents such as HTML.
- Identify the workflow and resource requirements for a particular process, using a variety of tools such as process simulation software, flowcharting and scale models.
- Compose a series of rules as to how to play a game.
- Ensure the website content is up to date, organised, attractive and meets the target audience needs, the requirements of the company and international standards by checking the links, setting the publishing time framework and order.
- Describe scenes of digital games by communicating and cooperating with artistic crew, designers and artists in order to define the scope of the game's virtual environments.
- Assess the impact of previous design decisions on modern game design.
- Deeply explores the process of writing a screenplay and storyboard for digital games and coherently differentiates between all the stages involved.
- Inspect and amend the scenery and set-dressing to make sure the visual quality is optimal with in constraints of time, budget and manpower.
- Create original drawings, based on texts, thorough research and discussion with authors, journalists and specialists.
- Set up, test and operate different types of communication equipment such as transmission equipment, digital network equipment, or telecommunications equipment.
- Apply story development and plot lines and edit animations to create storyboards that render the flow of the animation. Map out key scenes and develop characters.
- Create three-dimensional models of the envisioned set layout.

Transversal competences

a) Personal competences:

- Assuming responsibility and autonomy in solving tasks;
- Ability to meet deadlines;
- The capacity for analysis, synthesis and responsible decision-making;
- Creativity and critical and innovative thinking;
- Flexibility and adaptability;
- Complex information processing;
- The ability to effectively use technology and digital resources;
- Ethics and integrity;
- Orientation towards objectives/results;
- Strategic planning.
- Introduce and discuss the nature and content of art work, achieved or to be produced with an audience, art directors, catalogue editors, journalists, and other parties of interest.
- Define your own artistic approach by analysing your previous work and your expertise, identifying the components of your creative signature, and starting from these explorations to describe your artistic vision.
- Utilise computers, IT equipment and modern day technology in an efficient way.
- Presents and discusses the nature and content of artwork, produced or to be produced, with an audience, art directors, catalog editors, journalists and other interested parties.

- Research information to develop new ideas and concepts for the design of a specific production. Read scripts and consult directors and other production staff members, in order to develop design concepts and plan productions.
- Identify and explore recent developments in technology and materials used in the live performance industry, in order to create an up-to-date technical background for one's personal design work.
- Adapts an existing project to new circumstances and ensures that the final result reflects the artistic quality of the original project.

b) Interpersonal competences:

- Team work;
- Orientation towards the needs of the community.
- Establish a positive, long-term relationship between organisations and interested third parties such as suppliers, distributors, shareholders and other stakeholders in order to inform them of the organisation and its objectives.
- Study clients' needs and expectations for a product or service in order to identify and resolve inconsistencies and possible disagreements of involved stakeholders.
- Develop and communicate every aspect of overall game vision. Communicate and collaborate with technical crew, artistic and design teams to implement the game vision.

c) Global citizenship competences:

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

Detalii privind programul absolvit, calificativele/notele/creditele ECTS/SECT obținute (conform Registrului matricol al facultății, volumul nr. .../...
Programme details and the individual grades/marks/ECTS/SECT credits obtained (according to Faculty Student Records, volume no. .../...

4.3

Nr. <i>No.</i>	Denumirea disciplinei <i>Subject</i>	³⁾ Total ore <i>Number of hours</i>				Nota <i>Grade</i>		Nr. credite <i>Number of ECTS/SECT credits</i>	
		C	S	LP	P	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>
Anul I (anul universitar 2023-2024) <i>1st year of study (2023-2024 academic year)</i>									
1	Concept Art and illustration I <i>Concept Art și Ilustrații I</i>	14		14		-		6	
2	3D Character Creation I <i>Crearea Caracterelor 3D I</i>	28		28		-		6	
3	3D Digital Environments and Props I <i>Medii Digitale și Obiecte 3D I</i>	14		14		-		6	
4	Research ethics <i>Etica Cercetării</i>	14	14			-		2	
5	Artistic Anatomic studies I <i>Anatomie Artistică - studii I</i>	14		14		-		4	
6	Hard surface modeling I (optional 1 out of 2) <i>Modelare 3D tradițională I</i>	14		14		-		6	
	Script and storyboard I (optional 1 out of 2) <i>Scenariu și Storyboard I</i>								
7	Volunteering I (facultative) <i>Voluntariat I</i>				60	-		2	
8	Concept Art and illustration II <i>Concept Art și ilustrații II</i>	14		14			-		6
9	3D Character Creation II <i>Crearea Caracterelor 3D II</i>	28		28			-		6
10	3D Digital Environments and Props II <i>Medii Digitale și Obiecte 3D II</i>	14		14			-		6
11	Artistic Anatomic studies II <i>Anatomie Artistică - studii II</i>	14		14			-		3
12	Hard surface modeling II (optional 1 out of 2)	14		14			-		4

Nr. <i>No.</i>	Denumirea disciplinei <i>Subject</i>	³⁾ Total ore <i>Number of hours</i>				Nota <i>Grade</i>		Nr. credite <i>Number of ECTS/SECT credits</i>	
		C	S	LP	P	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>
	<i>Modelare 3D tradițională II</i>								
	Script and storyboard II (optional 1 out of 2)								
	<i>Scenariu și Storyboard I</i>								
13	History of Digital Games I <i>Istoria Jocurilor Video I</i>	14		14			-		2
14	Specialized internship <i>Stagiu de practică</i>				120		-		3
15	Volunteering II (facultative) <i>Voluntariat II</i>				60		-		2
Promovat cu media ⁴⁾ : <i>Pass, average grade per academic year:</i>		Total credite: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>				60+4			
Anul II (anul universitar 2024-2025)									
2 nd year of study (2024-2025 academic year)									
1	Methodology of research for Master's thesis (Final Project) I <i>Metodologia cercetării pentru disertație (Proiect Final) I</i>	14	14			-		3	
2	Concept Art and illustration III <i>Concept Art și ilustrații III</i>	14		14		-		6	
3	3D Character Creation III <i>Crearea Caracterelor 3D III</i>	28		28		-		6	
4	3D Digital Environments and Props III <i>Medii Digitale și Obiecte 3D III</i>	14		14		-		6	
5	Game engines, interaction and visualization I (optional 1 out of 2) <i>Motoare de joc, interacțiune și vizualizare I</i>	14		14		-		6	
	Animation techniques for digital games I (optional 1 out of 2) <i>Tehnici de animație pentru jocurile video I</i>								
6	History of Digital Games II <i>Istoria Jocurilor Video II</i>	14		14		-		3	
7	Volunteering III (facultative) <i>Voluntariat III</i>				60	-		2	
8	Methodology of research for Master's thesis (Final Project) II <i>Metodologia cercetării pentru disertație (Proiect Final) II</i>	28		28			-		6
9	Concept Art and Illustration IV <i>Concept Art și ilustrații IV</i>	14		14			-		6
10	3D Character Creation IV <i>Crearea Caracterelor 3D IV</i>	28		28			-		6
11	3D Digital Environments and Props IV <i>Medii Digitale și Obiecte 3D IV</i>	14		14			-		6
12	Game engines, interaction and visualization II (optional 1 out of 2) <i>Motoare de joc, interacțiune și vizualizare II</i>	14		14			-		6
	Animation techniques for digital games II (optional 1 out of 2) <i>Tehnici de animație pentru jocurile video II</i>								
13	Volunteering IV (facultative) <i>Voluntariat IV</i>				60		-		2
Promovat cu media ⁴⁾ : <i>Pass, average grade per academic year:</i>		Total credite: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>				60+4			
Promovat:		Media aritmetică a anilor de studii ⁵⁾ :			Total credite:			120	

4.3

Nr. No.	Denumirea disciplinei Subject	3)Total ore Number of hours				Nota Grade		Nr. credite Number of ECTS/SECT credits	
		C	S	LP	P	Sem I 1 st sem	Sem II 2 nd sem	Sem I 1 st sem	Sem II 2 nd sem
Pass:		The arithmetic mean of the study years:				Total ECTS/SECT credits:			

Sistemul de notare și, dacă sunt disponibile, informații privind distribuția statistică a notelor

Grading scheme and, if available grade distribution guidance

4.4

Notarea unei discipline se face pe o scală de la 10 la 1, notele acordate fiind numere întregi; nota minimă de promovare este 5, iar nota maximă este 10.

Media minimă de promovare a anilor de studii pentru promoția 2023-2025, domeniul de studii Arte vizuale, programul de studii Game art este ..., iar media maximă este ..., titularul fiind clasat pe locul ... dintr-un total de ... absolvenți.

Grades are integer numbers and are given on a scale 10 (the highest grade) to 1 (the lowest grade). The lowest passing grade is 5 and the highest grade is 10.

The passing overall average grades from the class of 2023-2026, field of study Visual Arts, study programme in Game art, are: lowest average: ... (out of 10) and highest average: ... (out of 10), the degree holder is ranked ... out of ... graduates.

5. INFORMAȚII SUPLIMENTARE ADDITIONAL INFORMATION

Informații suplimentare

Additional information

5.1

--

Alte surse pentru obținerea mai multor informații

Further information sources

5.2

Universitatea de Vest din Timișoara Bd. Vasile Pârvan nr. 4, Timișoara, 300223, județul Timiș, România +40 256 592 111 secretariat@e-uvt.ro www.uvt.ro

6. INFORMAȚII PRIVIND DREPTURILE CONFERITE DE CALIFICARE ȘI TITLU (dacă este cazul) INFORMATION ON THE FUNCTION OF THE QUALIFICATION AND DEGREE (if applicable)

Posibilități de continuare a studiilor (după promovarea examenului de finalizare)

Access to further study (after passing the final examination)

6.1

STUDII UNIVERSITARE DE DOCTORAT

PHD STUDIES

Statutul profesional (dacă este cazul)

Professional status (if applicable)

6.2

Posesorul acestei diplome de Master, prin calificările și titlul acordat, poate să își desfășoare activitatea profesională pe orice post conform competențelor asigurate prin programele de studii.

The holder of this Master's diploma, through the qualifications obtained and the title awarded, has the right to carry out his/her professional activity in any position, according to the competences developed by the study program.

7. LEGALITATEA SUPLIMENTULUI CERTIFICATION OF THE SUPPLEMENT

Funcția

Position

Semnătura

Signature

Funcția

Position

Semnătura

Signature

7.1

Rector
Rector
Prof. univ. dr. Marilen Gabriel
PIRTEA

7.2

Secretar șef universitate
University Registrar
Ramona-Maria PUIU

7.3

Decan

Secretar șef facultate

Dean
Prof. univ. dr. Camil MIHĂESCU

Faculty Registrar
Prof. Ionela SZUROMI

Dean

Ștampila sau sigiliul oficial

No., and dated.

Official stamp or seal

7.5

/

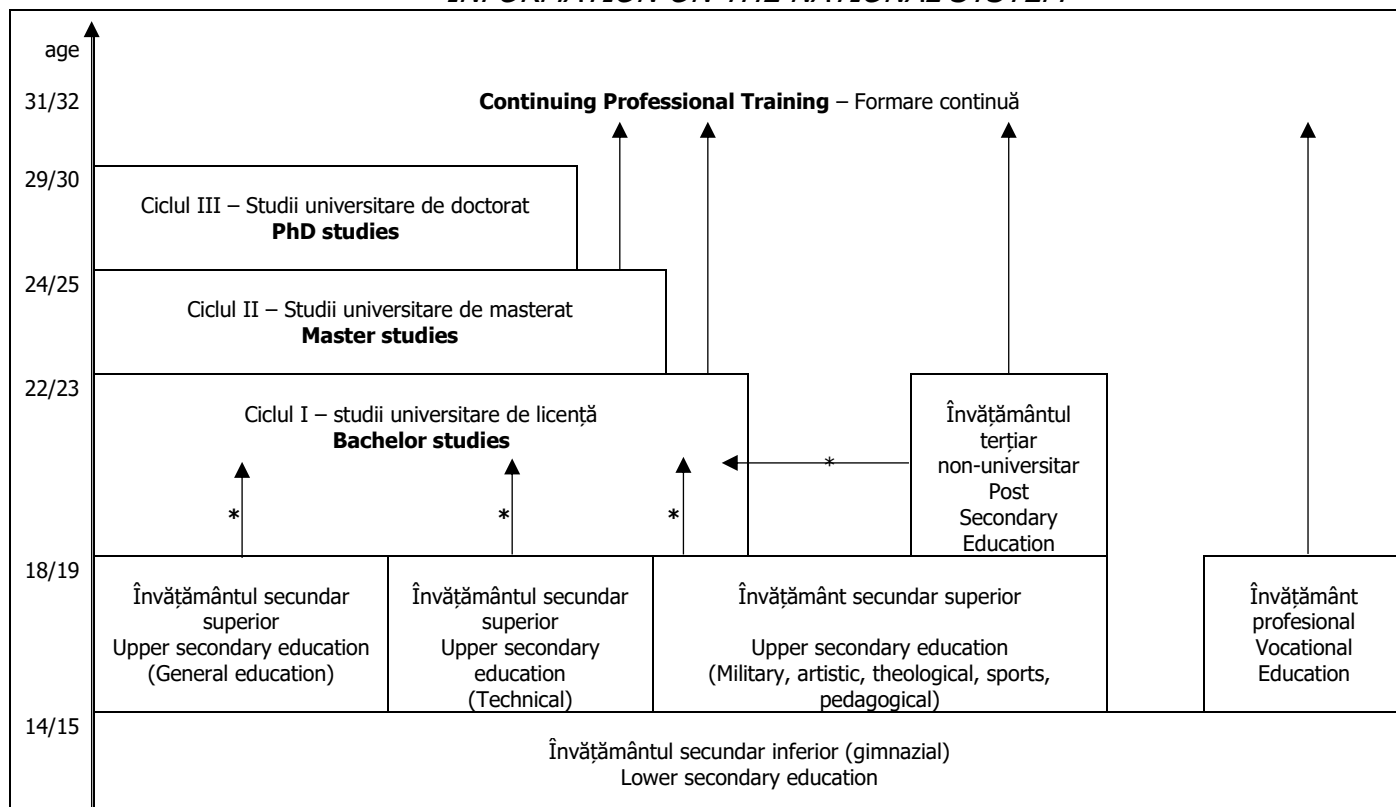
Acest document conține un număr de 13 pagini.
This document contains a number of 13 pages.

7.6

L. S.

- 1) Denumirea ministerului și a instituției de învățământ superior care a asigurat școlarizarea și care eliberează suplimentul la diplomă.
1) Name of ministry and institution administering studies and provided diploma supplement.
 - 2) Se va completa de către instituția de învățământ superior care eliberează diploma. Aceasta trebuie să verifice legalitatea tuturor înscrisurilor de pe diplomă și de pe suplimentul la diplomă.
2) To be filled in by the awarding institution that must check the legality of all information provided in the diploma and diploma supplement.
 - 3) Se va menționa numărul total de ore din care: numărul total de ore de curs (C); numărul total de ore de seminar (S); numărul total de ore de lucrări practice (LP); numărul total de ore de proiect (P); etc.
3) It shall be mentioned the total hours of which: total hours for courses (C), seminars (S), practical courses (LP), projects (P).
 - 4) Medie anuală cu două zecimale, fără rotunjire.
4) Average grade per academic year, with two decimals and without rounding off.
 - 5) Media aritmetică a anilor de studii, cu două zecimale, fără rotunjire.
5) The arithmetic mean of the study years with two decimals and without rounding off.
 - 6) Se va completa de către instituția care a asigurat școlarizarea titularului.
6) To be filled in by the institution administering studies.
- Suplimentul la diplomă se va redacta pe format A4 (față/verso), se va numerota și se va ștampila pe fiecare pagină, pe colțul din dreapta jos (L.S.), cu același specimen de la 7.6.
Diploma supplement shall be printed on both sides of an A4 paper format and shall be numbered and stamped on each page on the right bottom corner (L.S.), with the same specimen from 7.6.
- Punctul 4.3 „Detalii privind programul absolvit (conform registrului matricol al facultății, volumul nr. .../...)” va fi completat cu durata corespunzătoare.
The point 4.3 'Programme details and the individual grades/marks/ECTS/SECT credits obtained (according to Faculty Student Records, volume no. .../...)' will be completed with the appropriate duration of university master's program or with the duration of regulated professions.

8. INFORMAȚII PRIVIND SISTEMUL NAȚIONAL DE ÎNVĂȚĂMÂNT INFORMATION ON THE NATIONAL SYSTEM



10/11	Învățământul primar Primary education
6	Educația timpurie (0-6 ani) Early education (from 0 to 6 years)
0	

EDUCATION SYSTEM IN ROMANIA

PREZENTARE GENERALĂ A SISTEMULUI NAȚIONAL DE ÎNVĂȚĂMÂNT SUPERIOR OVERVIEW OF THE NATIONAL HIGHER EDUCATION SYSTEM

Accesul în învățământul superior se bazează pe diploma de bacalaureat (obținută la sfârșitul învățământului secundar superior), iar accesul la programe de master se bazează pe diploma obținută după finalizarea studiilor de licență (BA/BSc/BEng).

Access to higher education is based on the baccalaureate diploma (obtained at the end of the upper secondary education) and access the master programmes is based on the bachelor degree (BA/BSc/BEng).

Studiile universitare de licență (BA/BSc/BEng) presupun 180-240 de credite, calculate în conformitate cu sistemul european de credite transferabile (ECTS/SECT) și se finalizează prin nivelul 6 din cadrul european al calificărilor pentru învățare pe tot parcursul vieții (EQF/CEC).

Bachelor studies (BA/BSc/BEng) presuppose 180-240 credits, calculated in accordance with the European Credit Transfer System (ECTS/SECT), and ends with the level 6 from the European Qualifications Framework for lifelong learning (EQF/CEC).

Studiile universitare de masterat (MA/MSc/MEng) presupun 60-120 de credite, calculate în conformitate cu sistemul european de credite transferabile (ECTS/SECT) și se finalizează prin nivelul 7 din EQF/CEC.

Master studies (MA/MSc/MEng) presuppose 60-120 credits, calculated in accordance with European Credit Transfer System (ECTS/SECT), and ends with the level 7 EQF/CEC.

Pentru profesii reglementate prin norme, recomandări sau bune practici europene, studiile universitare de licență și masterat pot fi oferite comasat, într-un program unitar de studii universitare cu o durată cuprinsă între 5 și 6 ani, la învățământul cu frecvență, diplomele obținute fiind echivalente diplomei de master (în următoarele domenii de studiu: Medicină – 360 de ECTS/SECT, Medicină dentară – 360 de ECTS/SECT, Farmacie – 300 de ECTS/SECT, Medicină veterinară – 360 de ECTS/SECT, Arhitectură – 360 de ECTS/SECT, Arhitectură de interior – 300 de ECTS/SECT, Design de produs – 300 de ECTS/SECT).

For professions regulated by European norms, regulations or good practice, bachelor (BA/BSc/BEng) and master studies (MA/MSc/Meng) can be provided as part of a 5 to 6 year full-time programme of study, thus diplomas are recognized as master's degree certificates (the following fields of study are considered: Medicine - 360 ECTS/SECT, Dentistry - 360 ECTS/SECT, Pharmacy - 300 ECTS/SECT, Veterinary medicine - 360 ECTS/SECT, Architecture of inside - 360 ECTS/SECT and Design of product - 300 ECTS/SECT).

Studiile universitare de doctorat conduc la o teză de doctorat, iar candidații care finalizează primesc diploma de doctor. Studiile universitare de doctorat permit dobândirea unei calificări de nivelul 8 din EQF/CEC.

PhD studies result in a doctoral research thesis, while successful candidates are awarded a PhD diploma. Doctoral studies allow obtaining a qualification at level 8 EQF/CEC.

Sistemul de învățământ superior românesc este un sistem deschis. Toate universitățile din România folosesc Sistemul European de Credite Transferabile (ECTS/SECT).

The Romanian higher education system is an open system. All Romanian universities use the European Credit Transfer System (ECTS/SECT).

Programele de studii universitare pot fi organizate, după caz, conform reglementărilor legale în vigoare, la următoarele forme de învățământ: cu frecvență, cu frecvență redusă și la distanță.

University programs can be organized, as appropriate, according to legal regulations, at the following forms of education: full time, part time and distantly.

De asemenea, universitățile oferă programe de formare profesională continuă, pe baza cererilor de pe piața muncii.

Universities also provide continuing professional training programmes based based on the market demands.

**În conformitate cu modificările introduse în sistemul de învățământ superior de Legea nr. 1/2011
According to the changes brought to the higher education system by Law no. 1/2011*