

Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova
Universitatea Tehnică a Moldovei

COORDONAT

Ministerul Educației și Cercetării

nr. ISM-01-200300

din 05.06.2026

Ministru, Dan PERCIUN

APROBAT

la ședința Senatului UTM

Proces - verbal nr. 11
din 27.01.2026

Rector, prof. univ., dr. hab.
Viorel BOSTAN

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT
pentru ciclul II, studii superioare de master

Nivelul calificării conform ISCED/CNC	7
Domeniul general de studii	021 Arte
Domeniul de formare profesională	0211 Tehnici audiovizuale și producție media
Programul de master	Animație și artă digitală
Tipul programului de master	Master profesional
Număr total de credite de studii	120 ECTS
Titlul obținut la finele studiilor	Master în Arte audiovizuale și media
Baza admiterii	diploma de studii superioare de licență sau un act echivalent de studii, recunoscut de autoritatea competentă
Limba de instruire	română
Forma de organizare a învățământului	cu frecvență

Înregistrat:
Agenția Națională de Asigurare a Calității în Educație și Cercetare

nr. _____

din _____

S. N. N.

LEGENDĂ:

Disciplinele/modulele sunt codificate conform sistemului unic al universității. Codul disciplinei/modulului include categoria formativă, gradul de obligativitate și eligibilitate, numărul de ordine. Numerotarea disciplinelor este realizată pentru fiecare categorie separat.

Notarea	Categoria formativă/Gradul de obligativitate și eligibilitate
F	Unități de curs/module fundamentale
S	Unități de curs/module de specialitate
SP	Stagii de practică
EF	Evaluarea finală
O	Unități de curs/module obligatorii
E	Examen
Pa	Proiect de an

1. CALENDARUL UNIVERSITAR

Anul de studii	Termene (perioada în luni) și durata (nr. de săptămâni)							
	Activități didactice		Sesiuni de examene		Stagii de practică	Vacanțe		
	Semestrul de toamnă	Semestrul de primăvară	Semestrul de toamnă	Semestrul de primăvară		Iarnă	Primăvară	Vară
I	Octombrie – ianuarie (15 săpt.)	Februarie – mai (15 săpt.)	Ianuarie – februarie (2 săpt.)	Iunie (2 săpt.)	–	Decembrie – ianuarie (2 săpt.)	Vacanța pentru sărbătorile de	Iunie – august (11 săpt.)
II	Septembrie – noiembrie (9 săpt.)	Februarie – mai (12 săpt.)	Ianuarie (2 săpt.)	Iunie (1 săpt.)	Noiembrie – decembrie (6 săpt.) Ianuarie – februarie (3 săpt.)	Decembrie – ianuarie (2 săpt.)	Paști, (conform calendarului creștin ortodox) (2 săpt.)	–
Total nr. de săpt.	24	27	4	2	9	4	2	11

2. PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT PE ANI DE STUDII

Cod	Denumirea unității de curs / modulului	Numărul de ore			Număr de ore pe tipuri de activități					Forma de evaluare	Nr. ECTS
		Total	Contact direct	Studiu individual	Curs	Seminare	Lucrări practice	Lucrări de laborator	Proiect		
Anul 1, Semestrul 1											
F.O.001	Analiză vizuală și limbajul cinematografic	180	48	132	16		32			E	6
F.O.002	Istoria și evoluția tehnicilor vizuale în animație	150	40	110	20		20			E	5
S.O.001	Anatomia mișcării pentru animație	150	40	110	10		30			E	5
S.O.002	Actorie și expresivitate în animație	150	40	110	10		30			E	5
S.O.003	Animație avansată I	270	72	198	20		20		32	E, PA	9
Total semestrul 1		900	240	660	76		132		32	5 E, PA	30
Anul 1, Semestrul 2											
F.O.003	Stil vizual în dezvoltarea personajelor și a lumilor	180	48	132	16		32			E	6
F.O.004	Structuri narative și dramaturgie vizuală	150	40	110	20		20			E	5
S.O.006	Configurarea personajelor (Rigging)	150	40	110	10		30			E	5
S.O.007	Animație în timp real și producție virtuală	150	40	110	10		30			E	5
S.O.004	Animație avansată II	270	72	198	20		20		32	E, PA	9
Total semestrul 2		900	240	660	76		132		32	5 E, PA	30
Total anul 1		1800	480	1320	152		264		64	10 E, 2PA	60
Anul 2, Semestrul 3											
F.O.005	Regie de animație și concepție artistică	120	32	88	16		16			E	4
F.O.006	Compoziție digitală și finisarea imaginii animate	120	32	88	16		16			E	4
S.O.008	Simulări vizuale și efecte digitale	120	32	88	16		16			E	4
S.O.005	Animație avansată III	180	48	132	12		16		20	E, PA	6
SP.O.001	Practica de specialitate	360	260	100						E	12
Total semestrul 3		900	144+ 260*	496	60		64		20	5 E, PA	30
Anul 2, Semestrul 4											
SP.O.002	Practica de creație	180	126	54						E	6
EF.O.001	Elaborarea și susținerea tezei de master	720	24	696					24	E	24
Total semestrul 4		900	24+ 126*	750					24	2 E	30
Total anul 2		1800	168+ 386*	1246	60		64		44	7 E, PA	60
Total, anii de studii		3600	648+ 386*	2566	212		328		108	17 E, 3 Pa	120

3. STAGII DE PRACTICĂ

Tipul stagiului de practică		Anul	Semestrul	Durata, nr. săpt./nr. ore	Perioada desfășurării	Nr. ECTS
SP.O.001	Practica de specialitate	2	3	6 / 360	Noiembrie-decembrie	12
SP.O.002	Practica de creație	2	4	3 / 180	Ianuarie-februarie	6
TOTAL:				9 / 540		18

4. FORMA DE EVALUARE FINALĂ A STUDIILOR

Cod	Forma de evaluare finală a studiilor	Termene de organizare	Nr. ECTS
EF.O.001	Teză de master	Iunie	24 (inclusiv 2 ECTS pentru susținerea tezei)

5. MINIMUL CURRICULAR ÎNȚĂL NECESAR PENTRU ADMITEREA LA STUDII SUPERIOARE DE MASTER PENTRU PERSOANE CU STUDII DE LICENȚĂ DIN ALTE DOMENII

Cod	Denumirea disciplinei/ modulului	Numărul de ore			Numărul de ore pe tipuri de activități					Forma de evaluare	Nr. ECTS
		Total	Contact direct	Studiul individual	Curs	Seminar	Lucrări practice	Lucrări de laborator	Proiect		
1.	Istoria artelor și designului	120	60	60	30		30			E	4
2.	Bazele designului (Compoziția, coloristica)	180	90	90	30		60			E	6
3.	Atelier arte plastice	180	90	90			90			E	6
4.	Introducere în limbajul vizual și analiza imaginii	120	60	60	30		30			E	4
5.	Bazele animației digitale	120	60	60	30		30			E	4
6.	Atelier animație	180	90	90			90			E	6
Total		900	450	450	120		330			6E	30

6. CORELAREA CU PREVEDERILE PLANULUI-CADRU

Nr. crt.	Funcția în formarea profesională	Plan-cadru		Plan de învățământ	
		Pondere recomandată, %	Nr. ECTS	Pondere, %	Nr. ECTS
1.	Unități de curs / module fundamentale (F)	20-25	24-30	25	30
2.	Unități de curs / module de specialitate (S)	35-40	42-48	40	48
3.	Stagii de practică (SP)	10-15	12-18	15	18
4.	Evaluarea finală: teză de master (EF)	20	24	20	24

7. MATRICEA CORELĂRII REZULTATELOR ÎNVĂȚĂRII ȘI A COMPETENȚELOR FORMATE ÎN CADRUL PROGRAMULUI DE MASTER ANIMAȚIE ȘI ARTĂ DIGITALĂ CU CELE ALE UNITĂȚILOR DE CURS/MODULELOR

Denumirea unității de curs / modulului	Cod	Nr. ECTS	Competențe															
			Generale										Profesionale					
			CG1		CG2		CG3		CG4		CG5		CP1		CP2		CP3	
			Rezultate ale învățării conform nivelului CNC															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Analiză vizuală și limbajul cinematografic	F.O.001	6			1	1			1	1						1	1	
Istoria și evoluția tehnicilor vizuale în animație	F.O.002	5					1	1			0.5	0.5			1	1		
Stil vizual în dezvoltarea personajelor și a lumilor	F.O.003	6	0.5	0.5					0.5	0.5					1	1	1	1
Structuri narative și dramaturgie vizuală	F.O.004	5	0.5	0.5			1	1							1	1		
Regie de animație și concepție artistică	F.O.005	4	0.5	0.5			0.5	0.5			0.5		1	0.5				
Compoziție digitală și finisarea imaginii animate	F.O.006	4		1			0.5	0.5							1	1		
Total, Unități de curs/module fundamentale (F)		30	1.5	2.5	1	1	3	3	1.5	1.5	1	0.5	1	0.5	4	4	2	2
Anatomia mișcării pentru animație	S.O.001	5					0.5	0.5	0.5	0.5	1						1	1
Actorie și expresivitate în animație	S.O.002	5			0.5	0.5			0.5	0.5	1	1					1	
Animație avansată I	S.O.003	9	0.5	0.5	0.5	0.5		0.5			0.5		1	1	1	1	1	1
Animație avansată II	S.O.004	9	0.5	0.5	0.5	0.5		0.5			0.5		1	1	1	1	1	1
Animație avansată III	S.O.005	6	0.5	0.5									0.5	0.5	1	1	1	1
Configurarea personajelor (Rigging)	S.O.006	5							1	1			1				1	1
Animație în timp real și producție virtuală	S.O.007	5							1						1	1	1	1
Simulări vizuale și efecte digitale	S.O.008	4							0.5	0.5					1		1	1
Total, Unități de curs/module de specialitate (S)		48	1.5	1.5	1.5	1.5	0.5	1.5	3.5	2.5	3	1	3.5	2.5	5	4	8	7
Practica de specialitate	SP.O.001	12	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	1	1	1	1	1
Practica de creație	SP.O.002	6	0.5	0.5									0.5	0.5	1	1	1	1
Total, Stagii de practică (SP)		18	1	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1.5	1.5	2	2	2	2
Elaborarea și susținerea tezei de master	EF.O.001	24	1	1	1.5	1.5	1	1	1	1	1.5	1.5	2	2	2	2	2	2
Total pe 2 ani de studii		120	5	6	4.5	4.5	5	6	6.5	5.5	6.5	4	8	6.5	13	12	14	13

8. LISTA COMPETENȚELOR ȘI A REZULTATELOR ÎNVĂȚĂRII AFERENTE PROGRAMULUI DE MASTER *ANIMAȚIE ȘI ARTĂ DIGITALĂ*

Competențe Generale/ Profesionale	Rezultate ale învățării conform nivelului CNC Absolventul/candidatul la atribuirea calificării poate:
CG1. Cercetare în domeniul animației și al limbajului vizual	1. Evalua critic tendințele actuale în animație, film digital și arte vizuale, analizând evoluția stilurilor, tehnicilor și tehnologiilor care influențează producția vizuală contemporană. 2. Aplica metode de cercetare calitativă și cantitativă în analiza imaginii animate, utilizând interviuri, observație, analiză vizuală, studii de caz, testare cu public și argumentare riguroasă pentru formularea concluziilor.
CG2. Management de proiect în producția de animație	3. Planifica, organiza și coordona etapele de producție a filmelor de animație (pre-producție, producție, post-producție), utilizând metodologii specifice industriei culturale și creative în contexte complexe sau incerte. 4. Elabora documentație de producție (storyboard, animatic, layout, pipeline tehnic și artistic) corelată cu cerințele proiectului, bugetele disponibile, echipele implicate și calendarul de realizare.
CG3. Gândire critică și etică în creația vizuală	5. Analiza implicațiile culturale, estetice și etice ale reprezentărilor vizuale, evaluând modul în care personajele, temele sau simbolurile pot influența publicul și discursul social. 6. Aplica principii de creație vizuală responsabilă, evitând stereotipurile, reprezentările discriminatorii, biasurile culturale și utilizarea inadecvată a conținuturilor sensibile.
CG4. Inovare tehnologică și interdisciplinaritate	7. Integra tehnologii emergente (animație în timp real, AI vizuală, simulări procedurale, scenografie digitală, VR/AR) în realizarea proiectelor de animație, analizând potențialul creativ și limitele tehnice ale acestora. 8. Colabora eficient în echipe multidisciplinare, coordonând procese de prototipare, experimentare artistică, testare vizuală și validare conceptuală.
CG5. Antreprenoriat și leadership creativ	9. Genera și dezvoltă concepte vizuale originale în contexte artistice, culturale, educaționale sau comerciale, utilizând metode profesioniste de analiză estetică și de evaluare a publicului-țintă. 10. Elabora strategii de valorificare a produselor animate (scurtmetraj, spot publicitar, material educațional, conținut digital), gestionând aspectele de prezentare, distribuție, branding și poziționare pe piața audiovizuală.
CP1. Realizarea animației avansate și a expresivității vizuale	11. Proiecta și realiza animații 2D/3D avansate, utilizând principii de mișcare, actorie, timing, spacing și expresivitate, adaptate stilului artistic și cerințelor regizorale. 12. Aplica metode de analiză a mișcării, testare și iterație artistică pentru rafinarea performanței animate, integrând feedback tehnic și regizoral.
CP2. Dezvoltarea conceptelor vizuale, a personajelor și a lumilor animate	13. Elabora direcția artistică a unui proiect animat, incluzând design de personaje, dezvoltare de stil vizual, scenografie digitală, compoziție și coerență estetică. 14. Integra narațiunea vizuală, ritmul scenic, sunetul și structura dramaturgică în construcția scenelor animate, optimizând comunicarea intenției artistice.
CP3. Utilizarea instrumentelor și tehnologiilor digitale pentru producția de animație	15. Utiliza software și instrumente profesionale specifice animației (modelare, rigging, simulări, compoziție, editare, producție în timp real), adaptând procesele la cerințele proiectului. 16. Crea prototipuri animate și versiuni intermediare (blocking, splining, previz, animatic), integrând feedback iterativ și respectând cerințele de performanță vizuală și narativă.