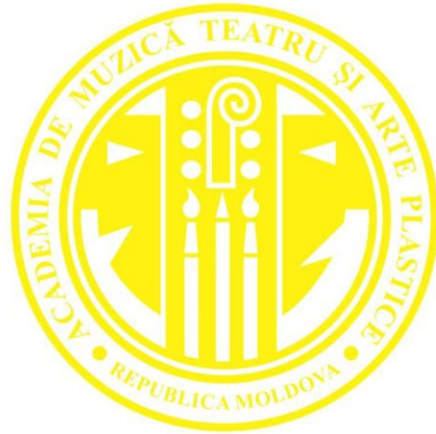


**Ministerul Culturii al republicii Moldova**

**Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice**



**Catalogul cursurilor**

**Licență, Ciclul I**

**0211.8 Animație**

**2025-2026**

Chișinău 2025

## **Cuprins**

- I. Informație despre instituție
- II. Informație cu privire la programul de studii superioare de licență
  - 0211.8 Animație
- III. Descrierea structurală

## I. Informație despre instituție

### Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice

Adresa: MD 2009, Chișinău, str. Mateevici, 111

Telefon: +373 (22) 24 02 13, +373 (22) 23 87 01

Web: [www.amtap.md](http://www.amtap.md)

Email : [amtap.anticamera@amtap.md](mailto:amtap.anticamera@amtap.md)

### Facultatea Arte Plastice, Decorative și Design

Blocul III, FAPDD, str. 31 August 1989, nr.137, Chișinău, MD 2004, Republica Moldova

Telefon: (+373 22) 23-42-23

Email: [decanat.fapdd@amtap.md](mailto:decanat.fapdd@amtap.md)

### Departamentul Arte Decorative și Animație

Email: [iarina.savitkaia-braghin@amtap.md](mailto:iarina.savitkaia-braghin@amtap.md)

În anul de studii 2025 – 2026 oferta educațională a Departamentului Arte Decorative și Animație cuprinde la ciclul I, licență - 3 programe de formare profesională:

#### 0214 Arte decorative

Codul	Programul de studii	Numărul de credite
0214.1	Tapiserie	240
0214.1	Ceramică artistică (sau) Metal Artistic	240

#### 0211 Tehnici audiovizuale și producție multimedia

Codul	Programul de studii	Numărul de credite
0211.8	Animație	180

La ciclul II, master oferta educațională a Departamentului Arte Decorative și Animație cuprinde - 2 programe de formare profesională:

#### 0214 Arte decorative

Codul	Programul de studii	Numărul de credite
0214.1	Arte textile	90
0214.1	Arta Ceramicii (sau) Arta Metalului	90

## II. Informație cu privire la programul de studii superioare de licență

Programul de studii- **0211.8 Animație**

Descriere generală

**Nivelul de calificare conform ISCED/CNC – 6 ISCED**

**Codul și denumirea domeniului general de studiu – 021 Arte**

**Codul și denumirea domeniului de formare profesională – 0211 Tehnici audiovizuale și producție multimedia**

**Numărul total de credite de studiu – 180 ECTS**

**Titlul obținut la finele studiilor – Licențiat în arte audiovizuale și media**

**Baza admiterii – diploma de bacalaureat sau alt act echivalent de studii**

**Limba de instruire – română**

**Forma de organizare a învățământului – învățământ cu frecvență**

### **Competențe dezvoltate în cadrul programului de studii:**

#### **Competențe transversale (CT):**

CT 1. Dezvoltarea personală și profesională.

CT 2. Managementul timpului, flexibilitate și autodisciplină.

CT 3. Aplicarea principiilor de autonomie, integritate, responsabilitate etică și integritate profesională.

CT 4. Gestionarea și desfășurarea activităților în echipă, la luarea deciziilor și leadership-ul.

CT 5. Crearea de parteneriate și comunicarea eficientă.

CT 6. Dezvoltarea gândirii critice și managementul informației.

CT 7. Utilizarea eficientă a resurselor digitale.

CT 8. Abordarea creativită, inovativă și antreprenorială.

CT 9. Gestionarea activităților de asigurare a sănătății și securității în muncă.

#### **Competențe generale (CG):**

CG 1. Elaborarea și gestionarea proiectelor.

CG 2. Operarea digitală specializată și adaptarea continuă.

CG 3. Utilizarea tehnologiilor emergente.

CG 4. Comunicarea vizuală, auditivă și prezentare.

#### **Competențe profesionale (CP):**

CP 1. Identificarea așteptărilor audienței.

CP 2. Analiza tendințelor în domeniul animației: design, tehnologii, scenarii, echipamente.

CP 3. Elaborarea scenariilor producțiilor de animație.

CP 4. Identificarea și estimarea resurselor.

CP 5. Designul personajelor și a mediului, storyboard-ului, casting-ul.

CP 6. Animarea, modelarea 3D, iluminarea, texturarea și dublajul.

CP 7. Editarea și post-producția animației, sonorizarea, efectele speciale, montajul.

CP 8. Monitorizarea și analiza performanței animațiilor și a satisfacției audienței.

#### **Finalități de studii:**

La finalizarea programului de studiu absolventul poate:

- crea animații pentru filme, seriale TV;

- crea reclame;
- crea clipuri video muzicale;
- elabora design de personaje;
- proiecta medii și interfețe de utilizatori în baza unei narațiuni;
- asista pregătirea proiectelor video și multimedia;
- crea experiențe immersive în diverse domenii;
- crea conținut animat pentru campanii publicitare online și offline;
- dezvoltă materiale educaționale;
- crea animații pentru site-uri web și aplicații;
- elabora design de animație pentru scurtmetraje și filme de animație;
- cerceta și dezvoltă în tehnici de animație, software și hardware;
- gestiona producția de animație inclusiv selecta, instala, cabla și calibre echipamentele, precum și opera cu echipamentele de producție de studio, lumini, ecrane, etc.;
- edita producțiile de animație, operând cu software specializate, adapta prin conversie la soluțiile actualizate, recupera și restaurează producțiile de animații;
- respecta exigențele cu referință la drepturile de autor, imagine, licențe, media și deontologie profesională;
- analiza performanțele tehnice și actualiza continuu aplicațiile specializate digitale, produse, înlocui funcție de necesitățile și obiectivele proiectelor;
- gestiona și stoca producțiile de animație;
- asigura comunicarea eficientă continuu cu clienții privind oferirea de informații despre tehnologii aplicate și îmbunătățirile emergente;
- coordona activitățile cu entitățile organizatorice;
- educa prin crearea și promovarea culturii societale media.

### **Posibilități de angajare a absolvenților:**

Specialistul licențiat în în Arte audiovizuale și producție media poate fi angajat în calitate de:

- 216602 Art director/directoare;
  - 216603 Creator/creatoare artă digitală;
  - 216607 Designer mass-media digitală;
  - 216608 Grafician/graficiană calculator;
  - 216609 Ilustrator/ilustratoare;
  - 216610 Intermediarist film desene animate;
  - 216611 Modelator/modelatoare 3D;
  - 216613 Stilizator/stilizatoare film desene animate;
- Sau poate activa la freelancer.

### **Accesul la studii după finalizarea programului**

Deținătorii diplomei de licență în arte audiovizuale și media pot: urma un program de masterat în arte audiovizuale și media, în alte domenii ce presupun pregătirea de licență conform programului de studii în condițiile prevăzute de lege, care se referă la domenii generale cu conținut umanistic sau social.

### III. Descrierea structurală

#### Anul I

(Planul de învățământ aprobat în 2023)

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
F.01.O.001	<b>Istoria artelor plastice</b> Oferă o perspectivă cronologică asupra evoluției limbajului vizual și a esteticii, cultivând capacitatea de interpretare critică. Studenții identifică legăturile dintre artele tradiționale și mediile contemporane, fundamentând o cultură vizuală solidă.	4
F.01.O.002	<b>Studiul compoziției, formei și volumului</b> Se concentrează pe organizarea spațiului plastic și reprezentarea tridimensională prin desen și modelaj. Dezvoltă percepția spațială și abilitatea de a genera compoziții dinamice esențiale în construcția scenelor animate.	5
F.01.O.003	<b>Scriere creativă</b> Introduce mecanismele construcției narative și dramatice adaptate mediului audiovizual. Studenții învață să transforme concepte abstracte în scenarii captivante, punând bazele conceptuale ale proiectelor de animație.	5
S.01.O.004	<b>Animație în design grafic (Motion design)</b> Explorează fuziunea dintre designul grafic și dinamica mișcării pentru comunicări vizuale de impact. Dezvoltă abilități tehnice în utilizarea programelor digitale pentru publicitate, branding și interfețe video.	6
S.01.O.005	<b>Design grafic (Animație 2D)</b> Abordează cele douăsprezece principii fundamentale ale mișcării în plan bidimensional. Urmărește dezvoltarea capacității de a conferi viață desenelor prin controlul riguros al timpului, spațiului și mecanicii acțiunii.	6
G.01.O.006	<b>Tehnologii informaționale</b> Oferă instrumentele digitale necesare gestionării fluxurilor de lucru și procesării de imagine. Asigură alfabetizarea tehnologică și securitatea datelor, facilitând integrarea într-un mediu de producție colaborativ.	2
G.01.O.007	<b>Limba străină (engleză)</b> Se axează pe însușirea terminologiei tehnice specifice animației și	

<b>Codul</b>	<b>Denumirea unității de curs</b> (descrierea succintă a conținutului)	<b>Nr. ECTS</b>
	pe comunicarea profesională internațională. Studenții exersează prezentarea proiectelor și accesarea resurselor educaționale globale în limba engleză.	2
G.01.O.008	<b>Educația fizică</b> Asigură menținerea sănătății posturale și a echilibrului biomecanic, prevenind afecțiunile specifice muncii sedentare la computer. Promovează disciplina și gestionarea stresului pentru o longevitate profesională optimă.	-
F.02.O.009	<b>Istoria artelor plastice</b> Analizează epocile modernă și contemporană, explorând modul în care avangardele și noile tehnologii au redefinit estetica. Consolidează o conștiință istorică necesară pentru integrarea critică a tendințelor actuale în creația proprie.	2
F.02.O.010	<b>Studiul compoziției, formei și volumului (cu componenta Stop motion)</b> Integrează structura tridimensională cu tehnicile de animație cadru cu cadru în mediul analogic. Studenții construiesc machete fizice și învață să manipuleze masa și lumina pentru a crea iluzia mișcării reale.	4
S.02.O.011	<b>Narativul vizual</b> Explorează arta de a povesti prin imagini, storyboard și compoziția cadrului fără a depinde de dialog. Dezvoltă stăpânirea regiei de animație și a gramaticii vizuale necesare fluxului epic coerent.	3
S.02.O.012	<b>Animație în design grafic (Design de personaje)</b> Se concentrează pe conceperea vizuală și psihologică a personajelor, de la schițe la model sheets. Urmărește crearea de siluete recognoscibile și expresive, optimizate pentru a fi animate eficient în diverse unghiuri.	6
S.02.O.013	<b>Animație 2D</b> Aprofundează tehnicile avansate de actorie a personajului (lip sync) și transmiterea emoțiilor complexe. Scopul este obținerea unei animații fluide și profesionale prin rafinarea ritmului și a desenului de detaliu.	6
S.02.O.014	<b>Design grafic</b> Vizează stăpânirea identității vizuale și a layout-ului adaptat	

<b>Codul</b>	<b>Denumirea unității de curs</b> (descrierea succintă a conținutului)	<b>Nr. ECTS</b>
	producției de animație. Dezvoltă gândirea strategică în crearea materialelor promoționale și a elementelor grafice care susțin atmosfera unui film.	4
G.02.O.015	<b>Limba străină (engleză)</b> Concentrează abilitățile pe negociere, elaborarea portofoliilor și înțelegerea terminologiei contractuale internaționale. Oferă independența lingvistică necesară colaborării în echipe multiculturale și pe piața globală.	2
G.02.O.016	<b>Educația fizică</b> Introduce tehnici de relaxare și management al efortului intelectual prin sport pentru combaterea oboselii oculare. Susține productivitatea creativă prin menținerea unei condiții fizice optime necesare excelenței profesionale.	-
	<b>Practica de proiect</b> Practica de proiect pentru animație, orientată spre realizarea unor postcarduri cu motiv național, reprezintă o activitate aplicativă în care studenții își dezvoltă competențele de ilustrare, compoziție și comunicare vizuală. Aceasta presupune cercetarea elementelor de patrimoniu cultural, simboluri și motive tradiționale specifice contextului național. În cadrul practicii, studenții transformă aceste surse de inspirație în imagini stilizate, adaptate limbajului contemporan al designului și animației. Procesul include etapele de documentare, schițare, elaborare digitală și finalizare a lucrărilor grafice. Accentul este pus pe coerența vizuală, expresivitatea artistică și transmiterea identității culturale prin mijloace vizuale accesibile. Rezultatul final constă într-o serie de postcarduri care reflectă atât creativitatea individuală, cât și valorificarea elementelor de tradiție națională în limbajul artei vizuale moderne.	3

## Anul II

(Planul de învățământ aprobat în 2023)

<b>Codul</b>	<b>Denumirea unității de curs</b> (descrierea succintă a conținutului)	<b>Nr. ECTS</b>
F.03.O.017	<b>Istoria design-ului și animației</b>	

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
	Oferă o perspectivă cronologică asupra evoluției vizuale, de la formele timpurii la practicile contemporane. Studenții analizează curentele artistice și impactul lor tehnologic, dezvoltând capacitatea de a identifica influențe stilistice în producțiile moderne. Cursul consolidează o bază teoretică solidă și o gândire critică esențială pentru creația artistică originală.	2
F.03.O.018	<b>Cinematografie (editare photo video)</b> Introduce principiile fundamentale ale limbajului cinematografic și ale montajului digital audio-video. Se studiază tehnici de compoziție, ritm și continuitate narativă pentru construirea unor povești coerente. Cursul dezvoltă competențe tehnice în software-uri de editare, finalizându-se cu producerea de materiale video de o înaltă expresivitate cinematografică.	2
S.03.O.019	<b>Animație 2D</b> Explorează fundamentele animației tradiționale și digitale, punând accent pe desenul secvențial și crearea iluziei de mișcare. Studenții aprofundează timing-ul și spacing-ul pentru a conferi expresivitate personajelor și acțiunii. Disciplina vizează dezvoltarea abilităților de storytelling vizual prin realizarea unor secvențe animate funcționale și coerente.	5
S.03.O.020	<b>Design grafic (desen academic)</b> Se concentrează pe disciplina desenului academic aplicat, studiind proporțiile, anatomia și compoziția vizuală riguroasă. Studenții exersează reprezentarea realistă și stilizată, punând accent pe observarea corectă a formelor. Cursul oferă baza necesară pentru ilustrație și animație, îmbunătățind precizia și controlul tehnic în redarea realității.	4
S.03.O.021	<b>Animație în design grafic (Animație 3D)</b> Introduce integrarea elementelor grafice în spațiul tridimensional, explorând principiile mișcării 3D aplicate în comunicarea vizuală. Se studiază dinamica și interacțiunea obiectelor digitale pentru a crea mesaje de impact. Cursul dezvoltă competențe în utilizarea software-urilor 3D, finalizându-se cu proiecte animate ce îmbină estetica grafică cu tehnologia modernă.	5
S.03.O.022	<b>Modelarea 3D</b> Abordează construcția formelor și structurilor în spațiul virtual, de la topologie la optimizarea volumetrică. Studenții învață să genereze modele detaliate, punând accent pe precizia tehnică necesară	

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
	producției digitale. Disciplina dezvoltă competențe esențiale în utilizarea instrumentelor de modelare, permițând crearea unor obiecte și personaje 3D funcționale.	4
S.03.O.023	<b>Grafica interactivă în mișcare (Animație grafica mixtă)</b> Explorează sinergia dintre animație, grafică și interactivitate, orientând procesul creativ spre experiența utilizatorului. Studenții învață să sincronizeze mișcarea cu interacțiunea digitală în sisteme vizuale complexe. Finalitatea cursului constă în realizarea unor proiecte multimedia interactive ce integrează medii vizuale diverse într-un mod unitar.	2
S.03.O.024	<b>Ilustrație digitală</b> Dezvoltă abilități avansate de randare și compoziție utilizând instrumente digitale moderne pentru diverse contexte media. Studenții sunt încurajați să își definească un stil personal prin explorarea culorii și a expresivității grafice. Rezultatul cursului este capacitatea de a crea ilustrații profesionale ce răspund cerințelor actuale de comunicare vizuală.	3
	<b>Practica de proiect (Animated music video)</b> Aplică integrat competențele de animație pentru realizarea unui videoclip muzical bazat pe piesa unui artist autohton. Studenții parcurg toate etapele, de la concept vizual și preproducție până la sincronizarea finală cu ritmul muzical. Proiectul stimulează gestionarea procesului creativ complet, rezultând un produs animat cu valoare artistică și narativă.	3
F.04.O.025	<b>Istoria design-ului și animației (Aprofundare)</b> Analizează evoluția istorică în context global, evidențiind relația dintre artă, industrie și progresul tehnologic. Studenții interpretează critic operele animate, corelând stilurile istorice cu tendințele contemporane. Cursul vizează consolidarea unei perspective teoretice avansate asupra impactului tehnologiei asupra expresiei vizuale.	2
F.04.O.026	<b>Design de sunet și editare</b> Introduce principiile de design sonor, acoperind tehnicile de înregistrare, editare și mixaj audio pentru multimedia. Se studiază modul în care sunetul susține narațiunea și atmosfera în animație și film. Studenții dezvoltă competențe tehnice necesare integrării armonioase a elementelor sonore în proiectele lor vizuale.	3

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
S.04.O.027	<p><b>Dezvoltarea conceptului creativ (Narativ vizual)</b>            Se concentrează pe elaborarea structurilor narative complexe, corelând ideea originală cu expresia vizuală finală. Studenții învață să construiască scenarii și concepte coerente pentru proiecte de design și animație. Disciplina dezvoltă gândirea conceptuală, oferind instrumentele necesare pentru un storytelling vizual de succes.</p>	4
S.04.O.028	<p><b>Animație 3D</b>            Aprofundează tehnicile de rigging și keyframing, punând accent pe controlul detaliat al mișcării și realismul personajelor. Studenții învață să integreze animația 3D în contexte narative complexe, dezvoltând abilități artistice avansate. Rezultatul constă în realizarea unor secvențe animate 3D profesionale și expresive.</p>	6
S.04.O.039	<p><b>Ilustrație digitală</b>            Explorează tehnici avansate de randare, utilizarea luminii și a texturilor pentru a crea imagini cu un impact vizual ridicat. Studenții experimentează compoziții complexe, consolidându-și stilul personal și originalitatea artistică. Finalitatea cursului este realizarea unui portofoliu de ilustrații profesionale de nivel competitiv.</p>	3
S.04.O.030	<p><b>Modelarea 3D</b>            Extinde cunoștințele către proiecte complexe, punând accent pe forme detaliate și optimizarea modelelor pentru randare. Studenții dezvoltă o precizie tehnică ridicată și o gândire spațială necesară integrării asset-urilor în medii multimedia. Cursul pregătește specialistul pentru crearea de elemente 3D la standarde profesionale.</p>	6
G.04.O.031	<p><b>Marketing, relații publice și branding</b>            Introduce strategiile de promovare și construire a identității de brand în cadrul industriilor creative. Studenții învață să gestioneze imaginea profesională și să comunice eficient cu publicul și piața media. Cursul dezvoltă abilitățile de prezentare necesare pentru lansarea și susținerea proiectelor artistice pe piața culturală.</p>	2

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
	<p><b>Practica de proiect</b></p> <p>Urmărește consolidarea identității profesionale prin realizarea unui site personal ce integrează cele mai bune lucrări. Se aplică principii de experiență a utilizatorului (UX) și organizare vizuală pentru o prezentare online eficientă. Rezultatul este un portofoliu digital funcțional, reprezentativ pentru expertiza artistică a studentului.</p>	4

### Anul III

(Planul de învățământ aprobat în 2023)

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
S.05.O.032	<p><b>Animație 3D</b></p> <p>Urmărește formarea competențelor avansate în crearea de personaje și scene tridimensionale prin rigging și keyframe animation. Studenții învață să utilizeze software-uri profesionale pentru a genera mișcări realiste și secvențe narative coerente. Accentul este pus pe controlul dinamicii și pe integrarea esteticii vizuale cu cerințele tehnice riguroase. Finalitatea cursului constă în capacitatea de a realiza proiecte 3D complete, de la concept până la randarea finală.</p>	4
S.05.O.033	<p><b>Tehnici efecte vizuale (2D spre 3D integrare)</b></p> <p>Explorează metodele de compoziție digitală pentru integrarea elementelor bidimensionale în medii tridimensionale complexe. Studenții dezvoltă competențe în match-moving, tracking și corectare vizuală pentru a asigura coerența spațială a cadrelor hibride. Se pune accent pe realismul vizual și pe fluxurile de lucru specifice studiourilor de post-producție cinematografică. Scopul este obținerea unor secvențe vizuale credibile care combină armonios planuri digitale diferite.</p>	6
S.05.O.034	<p><b>Proiect artistic (Tehnici efecte vizuale)</b></p> <p>Acest curs de sinteză permite studenților să aplice cunoștințele tehnice VFX într-o lucrare creativă originală și complexă. Procesul implică planificarea riguroasă a etapelor de producție și coordonarea elementelor vizuale pentru exprimarea unei viziuni personale. Se urmărește dezvoltarea capacității de rezolvare creativă a</p>	6

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
	problemelor estetice și tehnice apărute în execuție. Rezultatul final este un proiect VFX realizat la standarde profesionale, demonstrând maturitate artistică.	
U.05.A.035	<p><b>Antreprenoriat și management / Dezvoltare personală</b>  Oferă instrumentele necesare inițierii și gestionării afacerilor în domeniul creativ, incluzând planificarea financiară și promovarea proiectelor. Studenții își dezvoltă identitatea profesională și învață strategii de poziționare pe piața muncii din industriile vizuale. Cursul sprijină formarea abilităților de comunicare și adaptabilitate esențiale pentru o carieră independentă. Finalitatea este capacitatea de a susține și dezvolta un proiect antreprenorial viabil în animație.</p>	4
U.05.A.036	<p><b>Management artistic / Mediul european al afacerilor</b>  Abordează gestionarea proiectelor culturale în context internațional, analizând mecanismele de finanțare și distribuție din spațiul european. Studenții învață să coordoneze echipe creative și să aplice modele de bune practici din instituții artistice de prestigiu. Disciplina pune accent pe politicile culturale și pe oportunitățile de colaborare transfrontaliere. Cursul formează competențe de management necesare integrării proiectelor de animație pe piața globală.</p>	2
G.05.O.037	<p><b>Etica profesională</b>  Examinează principiile morale și responsabilitatea socială în contextul producției de animație și efecte vizuale. Studenții analizează dileme legate de drepturile de autor, integritatea creativă și respectul față de colaboratori. Cursul promovează o conduită profesională bazată pe transparență și principii etice solide în mediul de lucru. Finalitatea constă în asumarea unui rol responsabil și integru în cadrul industriei creative globale.</p>	2
	<p><b>Practica de producere</b>  Oferă experiență directă într-un mediu real de lucru, unde studenții participă la fluxurile de producție ale unui studio. Se pune accent pe lucrul în echipă, respectarea termenelor limită și aplicarea cunoștințelor tehnice în condiții profesionale. Această etapă facilitează tranziția de la mediul academic la cel industrial prin exersarea comunicării profesionale. Experiența acumulată este esențială pentru înțelegerea rigorilor unei producții de animație comerciale.</p>	6
F.06.O.038	<b>Metodologia elaborării tezei de licență</b>	

Codul	Denumirea unității de curs (descrierea succintă a conținutului)	Nr. ECTS
	Asigură cadrul metodologic pentru realizarea unei cercetări academice riguroase în domeniul artelor vizuale. Studenții dezvoltă abilități de documentare, analiză critică și formulare a ipotezelor de lucru pentru teza finală. Cursul ghidează procesul de redactare și organizare a conținutului științific conform standardelor universitare. Rezultatul este pregătirea unei baze teoretice solide care să susțină proiectul practic de licență.	6
S.06.O.039	<p><b>Tehnici efecte vizuale (Avansat)</b></p> <p>Aprofundează procesele complexe de simulare și compoziție digitală utilizate în producțiile cinematografice moderne. Studenții explorează instrumente avansate de post-producție pentru a obține un control tehnic și un rafinament vizual superior. Se pune accent pe integrarea elementelor generate digital în contexte narative fluide și realiste. La final, studenții pot realiza efecte vizuale de înaltă complexitate pentru proiecte de lungmetraj.</p>	6
S.06.O.040	<p><b>Proiect artistic</b></p> <p>Reprezintă etapa culminantă de sinteză a tuturor competențelor tehnice și artistice dobândite pe parcursul anilor de studiu. Studenții dezvoltă un proiect integrat care demonstrează originalitate, coerență narativă și o execuție tehnică impecabilă. Procesul simulează condițiile reale de management al unui proiect artistic, de la planificare la finalizare. Rezultatul reflectă pregătirea profesională completă a studentului pentru industria animației.</p>	6
	<p><b>Practica de licență</b></p> <p>Constă în realizarea practică a proiectului final sub forma unui film animat sau a unui concept complet de producție. Studenții gestionează întregul proces creativ, punând accent pe viabilitatea tehnică și calitatea estetică a produsului. Activitatea simulează exigențele industriei de profil, servind drept piesă centrală în portofoliul profesional. Finalitatea este demonstrarea capacității de a livra un produs animat competitiv la nivel internațional.</p>	6
	<p><b>Teza de licență</b></p> <p>Reprezintă lucrarea de cercetare teoretică ce fundamentează și argumentează demersul artistic din proiectul practic. Studenții demonstrează maturitate academică prin analiza critică a temei alese și prin structurarea riguroasă a argumentelor. Lucrarea corelează practica de atelier cu conceptele teoretice studiate, reflectând nivelul de expertiză atins. Evaluarea finală confirmă capacitatea de sinteză și exprimare științifică în domeniul vast al animației.</p>	6

### **Strategii de predare-învățare**

Strategii centrate pe student, cu accent pe dobândirea (inter)activă a cunoștințelor, abilităților și competențelor prin cooperare/colaborare, pe învățare experiențială, învățare bazată pe sarcini de lucru, învățare autonomă.

Curs: prelegerea introductivă; prelegerea tematică interactivă; prelegerea-dezbatere; prelegerea problematizată; prelegerea-conferință; prelegerea practică/aplicativă; prelegerea modular-integrativă (sandwich).

Seminar: de reluare și aprofundare; de dezvoltare; aplicativ; training; integrativ; în bază de studii de caz, sarcini de lucru, exerciții, rezultate ale studiului individual etc.

Practice: în bază de exerciții, observare dirijată, modelare, proiect, învățare bazată pe sarcini de lucru etc.

### **Strategii de evaluare**

Evaluarea inițială se realizează la începutul fiecărei unități de curs; poate fi, după caz, instrumentală sau noninstrumentală.

Evaluarea formativă/formatoare se realizează continuu pe parcursul activităților la unitatea de curs, cu accent pe autoevaluare și evaluare reciprocă.

Evaluarea curentă la unitatea de curs/modul se realizează în baza unor probe orale/practice:

2 evaluări curente obligatorii la unitățile de curs/modulele în semestrele fără stagii de practică – în săptămânile 5-8 și 10-13; o evaluare curentă în semestrele ce includ stagii de practică – în săptămânile 12-14;

Evaluarea sumativă/finală la unitatea de curs/modul se realizează în formă de examen oral/mixt/vizionare cu focalizare pe evaluarea de competențe. Nota pentru evaluarea finală la unitatea de curs se formează: 60% din nota semestrială (media notelor obținute la evaluarea curentă, notelor pentru răspunsurile/produsele prezentate la seminarii, laboratoare și în cadrul studiului individual) și 40% din nota obținută la examen.

Evaluarea finală a studiilor: Susținerea tezei de licență în arte audiovizuale și media.

**Coordonatorul programului de studii:** Savițkaia-Baraghin Iarîna, dr., conf. univ.

Email: [iarina.savitkaia-braghin@amtap.md](mailto:iarina.savitkaia-braghin@amtap.md)