

Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova
Ministry of Education and Research of the Republic of Moldova
Universitatea de Stat din Moldova
Moldova State University

COORDONAT
COORDINATED BY

Ministerul Educației
și Cercetării al Republicii Moldova
Ministry of Education and
Research of the Republic of Moldova

Nr./no. _____
din/date _____
Ministru/Minister _____

APROBAT
APPROVED

La ședința Senatului USM/ MSU SENATE

Proces verbal nr./minute no. 11
din/date 31.03.2026

Rector/Rector _____



PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT
STUDY PLAN
pentru ciclul II, studii superioare de master
Cycle II, Master degree

Nivelul calificării conform ISCED/ CNC – 7

Level of Qualification, ISCED – 7

Domeniul general de studiu – 021 Arte

General Field of Study – 021 Arts

Domeniul de formare profesională – 0211 Tehnici audiovizuale și producție media

Professional Training Field – 0211 Audio-visual techniques and media production

Programul de master – Arte digitale în industriile creative

Master Programme – Digital arts in creative industries

Tipul programului de master – Master profesional (MP)

Master Programme – Professional Master Programme (MP)

Numărul total de credite de studiu – 120

Total Number of Credits – 120

Titlul obținut la finele studiilor – Master în Arte audiovizuale și media

Title awarded – Master of Audiovisual and Media Arts

Baza admiterii – diplomă de studii superioare de licență sau un act echivalent de studii

Access Requirements – Diploma of Bachelor's Degree or an equivalent document of studies

Limba de instruire – română

Language of Instruction – Romanian

Forma de organizare a învățământului – cu frecvență

Mode of Study – full-time

Înregistrat/Registered with
Agenția Națională de Asigurare a Calității în Educație și Cercetare
National Agency for Quality Assurance in
Education and Research

nr./no. _____
din/date _____

RESPONSABIL DE PROGRAM – L. Tugarev, dr., conf. univ.
PROGRAMME COORDINATOR

Şef Departament
Head of Departament

Aprobat/Approved by:

Proces verbal nr. 7 din 19.03.2026
Minutes no.

APROBAT:

Approved by:

Preşedintele Consiliului Calităţii USM

MSU Quality Assurance

Proces verbal nr. 5 din 20.03.2026

Minute no.



APROBAT:

Approved by:

Preşedintele Consiliului Facultăţii Jurnalism şi Ştiinţe ale Comunicării

Head of the Faculty Council

Decan/Dean V. Bulicanu, dr., conf. univ.

Proces verbal nr. 6 din 26.03.2026

Minute no.

CALENDARUL UNIVERSITAR ACADEMIC CALENDAR

Anul de studii Year of Study	Activități didactice Didactic activities		Sesiuni de examene Exams		Stagii de practică Internships		Vacanțe Vacations		
	Sem. I Semester I	Sem. II Semester II	Sem. I Semester I	Sem. II Semester II	Sem. I Semester I	Sem. II Semester II	Iarnă Winter	Primăvară Spring	Vară Summer
Anul I 1st Year	Septembrie - decembrie September - december	Februarie – mai February - may	Decembrie – ianuarie December - january	Mai – iunie May - june			Ianuarie january	Aprilie April	Iulie – August July - August
Anul II 2nd Year	Septembrie - decembrie September - december		Decembrie – ianuarie December - january	Mai – iunie May - june		Internships	Ianuarie january	Aprilie april	
Total săptămâni Total nr. of weeks	25 săptămâni 24 weeks	15 săptămâni 15 weeks	4 săptămâni 4 weeks	5 săptămâni 5 weeks		12 săptămâni 12 weeks	4 săptămâni 4 weeks	2 săptămâni 2 weeks	10 săptămâni 10 weeks

MINIMUM-UL CURRICULAR ÎN DOMENIUL DE FORMARE PROFESIONALĂ

0211 Tehnici audiovizuale și producție media

CURRICULAR PREREQUISITE

Cod/Code	Denumirea unității de curs/modulului Course/Module	Număr de ore Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități Number of hours per type of activity			Forma de evaluare/ Assessment	Nr. ECTS/ ECTS Credits
		Total ore/Tot al nr. of hours	Contact direct Contact hours	Studiu individual Independent Study	Curs Course	Seminar Seminar	Laborator Laboratory Work		

M.O.01	Gândire și scriere creativă în multimedia Креативное мышление и творческое письмо в мультимедиа Creative thinking and writing in multimedia	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
M.O.02	Mijloace tehnice în multimedia Технические средства мультимедиа Multimedia technique	180	60	120			60	examen экзамен exam	6
M.O.03	Bazele sunetului Основы звука Sound fundamentals	180	90	90	30	60		examen экзамен exam	6
M.O.04	Tehnici de sound design Техники звукового дизайна Sound design techniques	150	65	85	26	39		examen экзамен exam	5
M.O.05	Montaj și efecte vizuale Монтаж и визуальные эффекты Video editing and visual effects	150	65	85	26	39		examen экзамен exam	5
M.O.06	Genuri și formate video (ODD) Жанры и форматы видео (ОДД) Video genres and formats	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4

	Total/Bcezo/Totally	900	400	500	142	198	60	6	30
--	---------------------	-----	-----	-----	-----	-----	----	---	----

PLANUL PROCESULUI DE STUDII PE SEMESTRE/ANI DE STUDII

STUDY PROCESS PLAN FOR SEMESTERS/YEARS OF STUDIES

Cod Code	Denumirea unității de curs/modulului Course/Module	Total ore Total Number of Hours	Număr de ore Number of hours		Numărul de ore pe tipuri de activități No. of hours per type of activity			Forma de evaluare Assessment	Număr ECTS/ ECTS Credits
			Contact direct Contact Hours	Studiu individual Independent Study	Curs Course	Seminar Seminar	Laborator Laboratories		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
ANUL I/1 st YEAR OF STUDY									
SEMESTRUL I/ 1 st Semester									
F.O.01	Metodologia și etica cercetării în domeniul artelor <i>Methodology and research ethics in arts</i>	180	45	135	15	30		examen <i>exam</i>	6
F.O.02	Politici de reglementare și guvernanță digitală <i>Regulatory policies and digital governance</i>	180	45	135	15	30		examen <i>exam</i>	6
F.O.03	Cultura digitală și comportamentul utilizatorilor <i>Digital culture and user behavior</i>	180	45	135	15	30		examen <i>exam</i>	6
F.O.04	Monetizarea artei digitale pe noile platforme <i>Monetizing digital art on new platforms</i>	180	45	135	15	30		examen <i>exam</i>	6
S.O.05	Experiențe imersive: Design interactiv pentru industriile creative (Proiect de semestru I) <i>Immersive experiences: Interactive design for the creative industries (Semestrial project I)</i>	180	60	120			60	examen <i>exam</i>	6
Total semestrul I/Total number for the 1 st semester		900	240	660	60	120	60	5	30
SEMESTRUL II/ 2 nd Semester									
F.O.06	Modelare 3D avansată <i>3D advanced model</i>	180	45	135	15		30	examen <i>exam</i>	6
S.O.07	UI/UX pentru Game Design <i>UI/UX for Game Design</i>	180	45	135	15		30	examen <i>exam</i>	6
S.O.08	Efecte vizuale digitale <i>Digital visual effects</i>	180	45	135	15		30	examen <i>exam</i>	6
S.O.09	Mix și master de sunet în producția media <i>Sound's mix and master in media production</i>	180	45	135	15		30	examen <i>exam</i>	6
S.O.10	Generative Art și storytelling vizual (Proiect de semestru II) <i>Generative art and visual storytelling Media promoting (Semestrial project II)</i>	180	60	120			60	examen <i>exam</i>	6

Total semestrul II/ total number for the 2nd semester		900	240	660	60		180	5	30
TOTAL ANUL I/ total number for the 1st year of study		1800	480	1320	120	120	240	10	60
Cod Code	Denumirea unității de curs/modulului Course/Module	Total ore Total Number of Hours	Număr de ore Number of hours		Numărul de ore pe tipuri de activități No. of hours per type of activity			Forma de evaluare Assessment	Număr ECTS/ ECTS Credits
			Contact direct Contact Hours	Studiu individual Independent Study	Curs Course	Seminar Seminar	Laborator Laboratories		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.

ANUL II/SECOND YEAR									
SEMESTRUL III/3 rd Semester									
S.A.11	Drepturile de autor în era blockchain Copywriting in the blockchain era	150	36	114	18	18		examen exam	5
S.A.12	Tehnologii și strategii pentru jocuri multiplayer Technologies and strategies for multiplayer games								
S.A.13	Producție audiovizuală pentru publicitate Audiovisual production for advertising	150	36	114	18		18	examen exam	5
S.A.14	Analiza datelor pentru industriile creative Data analytics for creative industries								
S.O.15	Inteligență artificială generativă Generative artificial intelligence	120	36	84	18		18	examen exam	4
S.O.16	Post-producție și efecte cinematografice avansate Post-production and cinema advanced effects	120	36	84	18		18	examen exam	4
SP.O.17	Practica de specialitate Speciality internship	360	260	100				examen exam	12
Total semestrul III/ total number for the 3rd semester		900	404	496	72	18	54	5	30
SEMESTRUL IV /4 th Semester									
SP.O.18	Practica de cercetare Research internship	180		180				evaluare evaluation	6
Teza de master Master thesis		720		720				examen exam	24
Total semestrul IV/ total number for the 4th semester		900		900				1 ev. 1 ex	30
TOTAL ANUL II/ total number for the 2nd year of study		1800	404	1396	72	18	54	1 ev. 6 ex	60
TOTAL program TOTALLY per programme		3600	884	2716	192	138	294	1 ev. 16 ex.	120

PONDEREA UNITĂȚILOR DE CURS ÎN PLANUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT PENTRU STUDII SUPERIOARE DE MASTER
RATIO OF COURSE UNITS IN THE CURRICULUM FOR MASTER DEGREE STUDIES

Funcția în formarea profesională <i>Function in vocational training</i>	Nr. total de ore <i>Total nr. of hours</i>	Nr. ECTS <i>Nr. of ECTS</i>	Pondereea, % <i>Ratio, %</i>
Unități de curs fundamentale (F) <i>Fundamental course units (F)</i>	900	30	25
Unități de curs de specialitate (S) <i>Specialty course units (S)</i>	1440	48	40
Stagii practice (SP) <i>Internships</i>	540	18	15
Teza de master <i>Master thesis</i>	720	24	20
TOTAL <i>Totally</i>	3600	120	100

STAGIILE DE PRACTICĂ
Internships

Nr. d/o	Tipul stagiului de practică <i>Internships type</i>	An de studii <i>Year</i>	Sem. <i>Semester</i>	Durata <i>Times</i>		Perioada <i>Period</i>	Număr ECTS <i>ECTS Credits</i>
				Săptămâni <i>Weeks</i>	Ore <i>Hours</i>		
1.	Practica de specialitate <i>Speciality internship</i>	II	III	6 săptămâni <i>6 weeks</i>	360 ore <i>360 hours</i>	Noiembrie-decembrie <i>November - December</i>	12
2.	Practica de cercetare <i>Research internship</i>	II	IV	6 săptămâni <i>6 weeks</i>	180 ore <i>180 hours</i>	Aprilie – mai <i>April - may</i>	6
Total <i>Totally</i>				540 ore/hours			18

FORMA DE EVALUARE FINALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII
FINAL EVALUATION

Nr. d/o	Forma de evaluare finală a studiilor <i>Form of final evaluation of the studies</i>	Termene de organizare <i>Period</i>	Nr. ECTS <i>ECTS Credits</i>
1	Teza de master <i>Master thesis</i>	Iunie <i>June</i>	24

NOTĂ EXPLICATIVĂ
pentru programul de master profesional (MP)
Arte digitale în industriile creative

1. ***Prezentarea succintă a profilului programului de master, precum și a domeniului de formare profesională și a domeniului general de studii.*** Programul de master este parte a domeniului de formare profesională **0211 Tehnici audiovizuale și producție media, domeniul general de studii 021 Arte**. În ultimele două decenii, în domeniul mediatic s-au înregistrat o serie de fenomene noi, precum convergența mediatică, digitalizarea producției mediaticice, diversificarea platformelor de diseminare a informației și apariția produselor mediaticice online, care au generat modificări substanțiale în conceperea și organizarea produselor mediaticice finite. Aceste schimbări au impus necesitatea reconceptualizării învățământului superior în domeniul tehnologiilor informațiilor, care au contribuit substanțial la apariția industriilor creative. Gradul de noutate al programului constă în pregătirea specialiștilor de format nou, competitivi pe piața media, care să răspundă noilor provocări ale timpului și cerințelor impuse de angajatori, în special în domenii precum arte digitale, multimedia, gestionarea proiectelor în domeniul industriilor creative și marketingul produselor media digitale.
2. ***Obiectivele programului de master, inclusiv corespunderea acestora misiunii universității, racordarea programului de studii și a conținuturilor din Planul de învățământ la tendințele internaționale din domeniu.*** Printre obiectivele programului de studii se numără următoarele: cultivarea abilităților și competențelor necesare asigurării bunei desfășurări a activităților în cadrul diverselor studiouri de film și televiziune, naționale și internaționale; conceptualizarea proiectelor din industria de film și televiziune: filme de ficțiune, documentare, seriale și emisiuni TV, publicitate etc. Programul va oferi masteranzilor o pregătire aprofundată, de înalt nivel științific, atât în plan teoretic, cât și în plan practico-aplicativ, utilizând cele mai noi metode de predare-învățare, centrate pe student, și necesitățile pieței muncii. Elaborarea acestui program se datorează și colaborării cu experți internaționali în domeniul industriilor creative, care participă periodic la activități de instruire, mese rotunde, discuții publice, seminarii etc., desfășurate în colaborare cu cadrele didactice de la Facultatea de Jurnalism și Științe ale Comunicării și Facultatea de Matematică și Informatică în cadrul proiectului gestionat de MEC, *Profesiile viitorului*. În cadrul acestor formări, au fost oferite recomandări pentru îmbunătățirea programelor de studii, prin introducerea disciplinelor care să creeze competențele necesare pentru integrarea reușită a absolvenților pe piața muncii.
3. ***Evaluarea așteptărilor sectorului economic și social (corelat cu standardul de calificare).*** Procesul de evaluare și îmbunătățire a programelor de studii la Facultatea de Jurnalism și Științe ale Comunicării este corelat cu angajatorii și reprezentanții pieței muncii, atât din instituții publice, cât și din sectorul privat, care atrag atenția asupra necesității angajării specialiștilor pregătiți corespunzător pentru conceperea și redactarea materialelor jurnalistice specializate pe diverse domenii ale realității.
4. ***Consultarea partenerilor în procesul de elaborare a programului de studii (angajatori, profesori, absolvenți, studenți etc.).*** Sugestiile privind conceperea programului de studii la ciclul II, master, au fost înaintate de către autoritățile publice în persoana Ministerului Educației și Cercetării, de către profesorii și studenții FJȘC la ciclul I, Licență, care și-au exprimat părerile în cadrul sondajelor de opinie, realizate cu regularitate, în fiecare an, la FJȘC. Totodată au fost consultați diverși angajatori și reprezentanți ai pieței muncii, prin intermediul primului centru de tehnologii digitale Mediacor care au menționat necesitatea angajării specialiștilor pregătiți corespunzător pentru conceperea și realizarea materialelor destinate spațiului online specializate pe diferite domenii ale realității. Elaborarea programului de studii se datorează și experților internaționali în domeniul tehnologiilor audiovizuale, care, în cadrul meselor rotunde, discuțiilor publice, seminarelor etc. desfășurate la USM, au menționat necesitatea reevaluării și modernizării programelor de studii, recomandând facultăților, care dezvoltă profesiile viitorului

introducerea a noi cursuri, în corespundere cu necesitățile pieței muncii care dezvoltă industriile creative în Republica Moldova.

5. **Relevanța programului de studii pentru piața forței de muncă.** Programul va oferi masteranzilor o pregătire aprofundată, de înalt nivel științific, atât în plan teoretic, cât și în plan practico-aplicativ, utilizând cele mai noi metode de predare-învățare, centrate pe student, și activități interactive și participative, aplicate, de regulă, în cadrul prelegerilor și seminariilor, raportate la necesitățile pieței muncii. Piața muncii va evalua eficiența formării profesionale pe baza rezultatelor stagiilor de practică. Specific unui proces de evaluare, mecanismele de feedback se corelează cu tipurile de evaluare: autoevaluarea, evaluarea internă/auditul intern și evaluarea externă. Criteriile de evaluare sunt formulate pe baza elementelor esențiale din structura Standardului de calificare: competențe, rezultate ale învățării, descriptori de performanță și criterii de atribuire a calificării.

6. **Posibilitățile de angajare a absolvenților, corelate cu CORM și ESCO**

Absolvenții acestui program de master vor putea urma:

- carieră managerială în diverse structuri mediatice și case de producție, întrucât vor dobândi competențele necesare pentru conceperea și realizarea noilor proiecte în domeniul industriilor creative, elaborarea planurilor strategice și gestionarea producției digitale, precum și oferirea de consultanță pe probleme strategice de promovare a produselor digitale (studii de marketing), etc.;
- o carieră de creație în producția video, audio și animație în studiouri și case de producție, în agenții de publicitate, întrucât vor dobândi competențele necesare pentru conceperea și realizarea de produse digitale, solicitate în industriile creative. Titlul obținut după finalizarea studiilor la ciclul II, *Master în Arte audiovizuale și media* îi permite absolventului să se angajeze în diferite tipuri de instituții în calitate de: creator/creatoare artă digitală, art director/directoare, designer mass-media digitală, grafician/graficiană calculator, modelator/modelatoare 3D, proiectant/proiectantă jocuri digitale, ilustrator/ilustratoare, etc.

7. **Accesul la studii a titularilor de diplome obținute după finalizarea respectivului program de studii.** Competențele obținute le oferă absolvenților programului de studii posibilitatea de a-și continua studiile la ciclul III – doctorat în domeniul *Artelor audiovizuale*.

8. **Competențele generale și profesionale asigurate de programul de studii (preluat din Standardul de calificare).**

Competențe generale:

- Sistematizarea surselor din domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media;
- Abordarea interdisciplinară a fenomenelor și proceselor cinematografice;
- Conceperea proiectelor de creație / cercetare în domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media;
- Interpretarea aspectelor teoretice și aplicative în domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media.

Competențe profesionale:

- Analiza procesului de creație audiovizuală și media;
- Valorificarea proiectelor audiovizuale și media;
- Implementarea activităților de producție audiovizuală și media.

9. **Lista rezultatelor învățării:**

Competențe generale/profesionale	Rezultate ale învățării conform nivelului CNC
	Absolvenul candidatul la atribuirea calificării poate:

CG 1. Sistematizarea surselor referitoare la problematica din domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media	1. sistematiza și evalua informații și probleme din domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media.
CG 2. Abordarea interdisciplinară a fenomenelor și proceselor cinematografice	2. analiza contextul socio-cultural al dezvoltării fenomenului cinematografic. 3. formula problema și identifica instrumentele necesare pentru o abordare multi-aspectuală și complexă a acesteia.
CG 3. Conceperea proiectelor de creație / cercetare în domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media	4. identifica și interpreta corect problema de cercetare în domeniul tehnicilor audiovizuale și media
CG 4. Interpretarea aspectelor teoretice și aplicative în domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media	5. determina modalitățile optime de coordonare și monitorizare a activităților audiovizuale și media 6. identifica și dezvoltă acțiuni și măsuri, orientate spre dezvoltarea și îmbunătățirea serviciilor audiovizuale și media 7. identifica modalități de diseminare a rezultatelor cercetărilor / manifestărilor audiovizuale și media
CP 1. Operaționalizarea modelelor teoretic-metodologice în realizarea studiilor și cercetărilor filmologice	8. identifica și examina corelarea materialului empiric și documentar specific domeniului 9. planifica și elabora proiecte complexe de studiu și cercetare în domeniul tehnicilor audiovizuale și producție media
CP 2. Valorificarea producțiilor audiovizuale și media	10. aplica modele și instrumente eficiente de valorificare a patrimoniului cinematografic național 11. identifica metode de salvagardare a patrimoniului cinematografic în plan național
CP 3. Monitorizarea activității de promovare a patrimoniului cinematografic în plan național și internațional	12. organiza și conduce activități de promovare a patrimoniului cinematografic 13. valorifica rezultatele cercetărilor în activitatea profesională și asigură vizibilitatea impactului filmului / emisiunii televizate asupra societății
CP 4. Analiza procesului de creație audiovizuală și media.	14. identifica modelele conceptuale și metodologice adecvate activităților de creație audiovizuală și media
CP 5. Valorificarea proiectelor audiovizuale și media	15. identifica problematica și determina acțiuni specifice de dezvoltare a domeniului audiovizual și media
CP 6. Implementarea activităților de producție	16. elabora și prezenta soluții pentru eficientizarea activităților de producție audiovizuală și media
CP 7. Analiza procesului de producție cinematografică și TV	17. identifica modelele conceptuale și metodologice adecvate activităților de producție cinematografică și T
CP 8. Valorificarea proiectelor cinematografice și TV	18. identifica problematica și determina acțiuni specifice de dezvoltare a proiectelor cinematografice și TV
CP 9. Implementarea activităților de producere cinematografică și TV	19. elabora și prezenta soluții pentru eficientizarea activităților de producere în cinematografie și televiziune
CP 10. Managementul organizațiilor și unităților de producție din domeniul tehnicilor audiovizuale și media	20. efectua analiza economică a organizației din domeniul audiovizualului 21. gestiona eficient personalul organizației din domeniul audiovizualului

EXPLANATORY NOTE
for the professional Master programme (MP)
Digital arts in creative industries

1. ***Brief presentation of the profile of the master's program, as well as the field of professional training and the general field of study.*** The master's program is part of the field of professional training **0211 Audiovisual techniques and media production**, general field of study **021 Arts**. In the last two decades, a series of new phenomena have been registered in the media field, such as media convergence, the digitalization of media production, the diversification of information dissemination platforms and the emergence of online media products, which have generated substantial changes in the design and organization of finished media products. These changes have imposed the need to reevaluate higher education in the field of information technologies, which have substantially contributed to the emergence of creative industries. The degree of novelty of the program consists in training new-format specialists, competitive in the media market, who can respond to the new challenges of the time and the requirements imposed by employers, especially in areas such as digital arts, multimedia, project management in the field of creative industries and marketing of digital media products.
2. ***The objectives of the master's program, including their correspondence to the mission of the university, the alignment of the study program and the contents of the Curriculum with international trends in the field.*** The objectives of the study program include the following: cultivating the skills and competencies necessary to ensure the smooth running of activities within various national and international film and television studios; conceptualizing projects in the film and television. The program will provide master's students with in-depth, high-level scientific training, both theoretically and practically, using the latest teaching-learning methods, centered on the student, and interactive and participatory activities, usually applied in lectures and seminars, related to the needs of the labor market. The development of this program is also due to the collaboration with international experts in the field of creative industries, who periodically participate in training activities, round tables, public discussions, seminars, etc., carried out in collaboration with teaching staff from the Faculty of Journalism and Communication Sciences and the Faculty of Mathematics and Informatics within the project managed by the MEC, *Professions of the future*. During these trainings, recommendations were provided for improving the study programs, by introducing disciplines that would create the necessary skills for the successful integration of graduates into the labor market.
3. ***Evaluation of the expectations of the economic and social sector.*** The process of evaluating and improving study programs at the Faculty of Journalism and Communication Sciences is correlated with employers and labor market representatives, both from public institutions and the private sector, who draw attention to the need to hire specialists appropriately trained to design and write specialized journalistic materials in various fields of reality.
4. ***Partner consulting.*** Suggestions regarding the design of the study program for the second cycle, master's degree, were submitted by the public authorities in the person of the Ministry of Education and Research, by the teachers and students of the FJȘC for the first cycle, Bachelor's degree, who expressed their opinions in the opinion polls, conducted regularly, every year, at the FJȘC. At the same time, various employers and representatives of the labor market were consulted, through the first digital technology center Mediacor, who mentioned the need to hire specialists properly trained to design and produce materials for the online space specialized in different areas of reality. The development of the study program is also due to international experts in the field of audiovisual technologies, who, during round tables, public discussions, seminars, etc. held at USM, mentioned the need to re-evaluate and modernize the study programs, recommending to the faculties, which develop the professions of the future, the introduction of new courses, in accordance with the needs of the labor market that develops the creative industries in the Republic of Moldova.
5. ***Relevance of the Study programme to the labor market.*** The program will provide master's students with in-depth, high-level scientific training, both theoretically and practically, using the latest teaching-learning methods, student-centered, and interactive and participatory activities, usually applied in lectures and seminars, related to the needs of the labor market. The labor market will evaluate the

efficiency of professional training based on the results of internships. Specific to an evaluation process, feedback mechanisms correlate with the types of evaluation: self-evaluation, internal evaluation/internal audit and external evaluation. The evaluation criteria are formulated based on the essential elements of the Qualification Standard structure: competencies, learning outcomes, performance descriptors and qualification award criteria.

6. *Employability according to CORM and ESCO:*

Graduates of this master's program will be able to pursue:

- a managerial career in various media structures and production houses, as they will acquire the necessary skills to design and implement new projects in the creative industries, develop strategic plans and manage digital production, as well as provide consultancy on strategic issues for promoting digital products (marketing studies), etc.;

- a creative career in video, audio and animation production in studios and production houses, in advertising agencies, as they will acquire the necessary skills to design and implement digital products, in demand in the creative industries. The title obtained after completing the second cycle studies, *Master in Audiovisual arts and media*, allows the graduate to engage in various types of institutions as: digital art creator, art director, digital media designer, computer graphic designer, 3D modeler, digital game designer, illustrator, etc.

7. *Further Training*

The skills obtained offer graduates of the study program the opportunity to continue their studies in the third cycle - doctorate in the field of *Audiovisual arts*.

8. *General and professional competencies provided by the study program (taken from the Qualification Standard).*

General competences:

- Systematization of sources in the field of audiovisual techniques and media production;
- Interdisciplinary approach to cinematographic phenomena and processes;
- Design of creative/research projects in the field of audiovisual techniques and media production;
- Interpretation of theoretical and applied aspects in the field of audiovisual techniques and media production.

Professional competences:

- Analysis of the audiovisual and media creation process;
- Capitalization of audiovisual and media projects;
- Implementation of audiovisual and media production activities.

9. *List of learning outcomes*

General/professional competences	Learning outcomes according to NQF
	<i>The graduate/candidate for the award of the qualification can:</i>
GC 1. Systematization of sources related to issues in the field of audiovisual techniques and media production	1. systematize and evaluate information and problems in the field of audiovisual techniques and media production
GC 2. Interdisciplinary approach to cinematographic phenomena and processes	2. analyze the socio-cultural context of the development of the cinematographic phenomenon
	3. formulate the problem and identify the necessary tools for a multi-aspect and complex approach to it
GC 3. Design of creative / research projects in the field of audiovisual techniques and media production	4. identify and correctly interpret the research problem in the field of audiovisual and media techniques
GC 4. Interpretation of theoretical and applied aspects in the field of audiovisual techniques and media production	5. determine the optimal ways of coordinating and monitoring audiovisual and media activities
	6. identify and develop actions and measures, oriented towards the development and improvement of audiovisual and media services

	7. identify ways of disseminating the results of audiovisual and media research / events
PC 1. Operationalization of theoretical-methodological models in conducting filmological studies and research	8. identify and examine the correlation of empirical and documentary material specific to the field
	9. plan and develop complex study and research projects in the field of audiovisual techniques and media production
PC 2. Valorization of audiovisual and media productions	10. apply effective models and tools for capitalizing on the national cinematographic heritage
	11. identify methods for safeguarding the cinematographic heritage at a national level
CP 3. Monitoring the activity of promoting cinematographic heritage at national and international level	12. organize and lead activities to promote cinematographic heritage
	13. capitalize on research results in professional activity and ensure the visibility of the impact of the film / television show on society
CP 4. Analysis of the audiovisual and media creation process.	14. identify conceptual and methodological models appropriate to audiovisual and media creation activities
CP 5. Valorization of audiovisual and media projects	15. identify the issue and determine specific actions to develop the audiovisual and media field
CP 6. Implementation of production activities	16. develop and present solutions for streamlining audiovisual and media production activities
CP 7. Analysis of the film and TV production process	17. identify conceptual and methodological models appropriate to film and TV production activities
CP 8. Capitalization of film and TV projects	18. identify the problem and determine specific actions for the development of cinematographic and TV projects
CP 9. Implementation of film and TV production activities	19. develop and present solutions for streamlining production activities in cinematography and television
CP 10. Management of production organizations and units in the field of audiovisual and media techniques	20. perform the economic analysis of the audiovisual organization
	21. efficiently manage the personnel of the audiovisual organization

publicitate	S.A.14																							
Analiza datelor pentru industriile creative																								
Inteligență artificială generativă	S.O.15	4	0,5			0,5			1	1						0,5		0,5						
Post-producție și efecte cinematografice avansate	S.O.16	4		0,5							1	0,5			1					0,5	0,5			
Practica de specialitate	SP.O.17	12									2	2			2		2		2	1	1			
Practica de cercetare	SP.O.18	6	1	0,5	0,5		0,5				0,5				0,5				0,5		1	1		
Teza de master		24	2	2	2	2		2		2	2		1	1	1	1		2			2	2		
Total		120	11,5	7,5	7	9,5	6,5	5	3,5	5,5	7,5	2,5	1	1	4,5	12,5	8	10,5	3,5	2,5	5,5	4	1	