

Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova
Министерство Образования и Исследований Республики Молдова
Ministry of Education and Research of the Republic of Moldova
Universitatea de Stat din Moldova
Государственный Университет Молдовы
Moldova State University

COORDONAT

КООДИНИРУЕТСЯ

COORDINATED BY

Ministerul Educației

și Cercetării al Republicii Moldova

Министерством Образования и Исследований Республики Молдова

Ministry of Education and Research of the Republic of Moldova

Nr./№/no _____

din/дана/date _____

Ministru/Министр/Minister _____

APROBAT

ОДОБРЕНО

APPROVED

La ședința Senatului USM/ На заседании Сената ГУМ / MSU

SENATE

Proces verbal nr./Протокол №/ minute no. 11
din/дана/date 31.03.2026
Rector/Ректор/Rector _____



PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT
УЧЕБНЫЙ ПЛАН
STUDY PLAN
pentru ciclul I, studii superioare de licență
Цикл I, Степень бакалавра
Cycle I, Licence Degree

Nivelul calificării conform ISCED/CNC - 6

Уровень квалификации, ISCED/CNC - 6

Level of Qualification, ISCED/CNC - 6

Domeniului general de studiu - 021 Arte

Общая область обучения - 021 Искусство

General Field of Study - 021 Arts

Domeniului de formare profesională - 0211 Tehnici audiovizuale și producție media

Область профессиональной подготовки - 0211 Audioвизуальные средства и медиапроизводство

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

Specialitatea - 0211.6 Producție multimedia

Специальность - 0211.6 Мультимедийное производство

Specialty - 0211.1 Multimedia production

Numărul total de credite de studiu ECTS - 180

Общее количество кредитов - 180

Total Number of Credits ECTS - 180

Titlul obținut la finele studiilor - Licențiat în Arte audiovizuale și media

Присвоенная степень - Лицензиат аудиовизуальных средств и медиапроизводства

Title awarded - Bachelor of Audiovisual Arts and Media

Baza admiterii - diplomă de bacalaureat, diploma de studii profesionale sau un act echivalent de studii

Требования для поступления - Диплом о среднем образовании, Диплом о профессиональном образовании или эквивалентный документ

Access Requirements - Baccalaureate Diploma, Diploma of Professional Studies or an equivalent academic certificate

Limba de instruire - română/rusă

Язык преподавания - румынский/русский

Language of Instruction - Romanian/Russian

Forma de organizare a învățământului - cu frecvență

Форма обучения - очная

Mode of Study - full time

Înregistrat/ Зарегистрировано/ Registered with
Agenția Națională de Asigurare a Calității în Educație și Cercetare
Национальное агентство по обеспечению качества в образовании и научных исследованиях
National Agency for Quality Assurance in Education and Research

nr./№/no. _____

din/дана/date _____

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

Şef Departament
Заведующий кафедрой
Head of Departament

Aprobat/ Утверждено/ Approved by:

Proces verbal nr. 7 din 19.03.2016

Протокол №

Minutes no.

APROBAT:

УТВЕРЖДЕНО:

APPROVED by:

Preşedintele Consiliului Calităţii USM
Председатель Совета по качеству
MSU Quality Assurance

Proces verbal nr. 5 din 26.03.2016

Протокол №

Minutes no.

APROBAT:

Утверждено/ Approved by:

Preşedintele Consiliului Facultăţii Jurnalism şi Ştiinţe ale Comunicării
Председатель Совета факультета журналистики и наук о коммуникации
Head of the Faculty Council

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

Proces verbal nr. 6 din 26.03.2016

Протокол №

Minutes no.

CALENDARUL UNIVERSITAR
АКАДЕМИЧЕСКИЙ КАЛЕНДАРЬ
ACADEMIC CALENDAR

Anul de studii Год Академич year	Activități didactice Дидактическая деятельность Didactic activities		Sesiuni de examene Экзамены Examinations		Stagii de practică Практические стажировки Internships	Vacanțe Каникулы Vacations		
	Sem. I Сем. I Semester I	Sem. II Сем. II Semester II	Sem. I Сем. I Semester I	Sem. II Сем. II Semester II		Iarnă Зима Winter	Primăvară Весна Spring	Vară Лето Summer
Anul I 1 Курс 1 st year	Septembrie – decembrie Сентябрь – декабрь September - december	Februarie – mai Февраль – май February - may	Decembrie – ianuarie Декабрь – январь December - january	Mai – iunie Май – июнь May-june	Sem. II Сем. II	Ianuarie Январь January	Aprilie Апрель April	Iulie – august Июль – август July-august
Anul II 2 Курс 2 nd year	Septembrie – decembrie Сентябрь – декабрь September - december	Februarie – mai Февраль – май February - may	Decembrie – ianuarie Декабрь – январь December - january	Mai – iunie Май – июнь May-june	Sem. IV Сем. IV	Ianuarie Январь January	Mai Май May	Iulie-august Июль – август July-August
Anul III 3 Курс 3 rd year	Septembrie – decembrie Сентябрь – декабрь September - december	Februarie – mai Февраль – май February - May	Noiembrie Ноябрь November	Februarie Февраль February	Sem. V și VI Сем. V & VI Sem. V & VI	Ianuarie Январь January	Aprilie Апрель April	
Total Сăptămâni Недел и Total nr. of weeks	40 săptămâni 40 недель 40 weeks	32 săptămâni 32 недель 32 weeks	6 săptămâni 6 недель 6 weeks	6 săptămâni 6 недель 6 weeks	16 săptămâni 16 недель 16 weeks	9 săptămâni 9 недель 9 weeks	3 săptămâni 3 недель 3 weeks	16 săptămâni 16 недель 16 weeks

PLANUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT PE ANI DE STUDII
ПЛАН УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА ПО ГОДАМ ОБУЧЕНИЯ
STUDY PLAN ON YEARS OF STUDIES

Cod Код Code	Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Name of the Course	Total ore Количество часов Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități Количество часов по видам деятельности No. of hours per type of activity			Forma de evaluare Форма оценивания Assessment	Nr. credite Количество кредитов Nr. of credits
		Total Всего Total	Contact direct Прямой контакт Contact Hours	Studiu individual Индивидуальная работа Individual Study	Curs Курс Course	Seminar Семинар Seminar	Laborator Лаборатория Laboratory		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.

ANUL I/I Курс/1st YEAR

Semestrul I/ Семестр I/1st Semester (15 săptămâni/15 недель/15 weeks)

F.O.01	Gândire și scriere creativă în multimedia Креативное мышление и творческое письмо в мультимедиа Creative thinking and writing in multimedia	180	90	90	30	60		examen экзамен exam	6
F.O.02	Mijloace tehnice în multimedia Технические средства мультимедиа Multimedia technique	180	60	120			60	examen экзамен exam	6
S.O.03	Managementul experienței (Ro) Управление клиентским опытом Experience management	120	60	60			60	examen экзамен exam	4

F.O.04	Bazele designului <i>Основы дизайна</i> <i>Design fundamentals</i>	150	90	60	30	60		examen экзамен exam	5
F.O.05	Bazele sunetului <i>Основы звука</i> <i>Sound fundamentals</i>	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
G.O.06	Limba străină pentru comunicare (engleză/franceză) <i>Иностранный язык для коммуникации (английский/французский)</i> <i>Foreign language for communication (english/french)</i>	150	60	90			60	examen экзамен exam	5
G.O.07	Educația fizică <i>Физическое воспитание</i> <i>Physical education</i>	15	15				15	evaluare оценивание evaluati on	
TOTAL SEM. I <i>Всего сем.1</i> <i>Total 1st semester</i>		915	435	480	90	150	195	6 ex. 1 ev.	30
G.O.08	Limba română de comunicare pentru alolingvi <i>Румынский язык общения</i> <i>Romanian for communication for speakers of other languages</i>	90	45	45			45	evaluar е оценив ание evaluati on	
Semestrul II/ Семестр 2/2nd Semester (13 săptămâni/13 недели/13 weeks)									
F.O.09	Tehnici de sound design <i>Технологии звукового дизайна</i> <i>Sound design techniques</i>	150	65	85	26	39		examen экзамен exam	5
F.O.10	Montaj și efecte vizuale <i>Монтаж и визуальные эффекты</i> <i>Video editing and visual effects</i>	120	52	68	26	26		examen экзамен exam	4
G.O.11	Etică și copyright în multimedia <i>Этика и авторское право в мультимедиа</i> <i>Ethics and copyright in multimedia</i>	150	78	72	39	39		examen экзамен exam	5
S.A.12	Bazele jocurilor video <i>Основы видеоигр</i> <i>Basics of video games</i>	120	52	68	26	26		examen экзамен exam	4
S.A.13	Psihologia jocurilor video <i>Психология видеоигр</i> <i>The psychology of video games</i>								
S.A.14	Scenaristică și cinematografie <i>Сценаристика и кинематография</i> <i>Screenwriting and cinematography</i>	150	78	72	39	39		examen экзамен exam	5
S.A.15	Discurs public – tehnici de pitching <i>Публичное выступление – техники питчинга</i> <i>Public speaking – pitch techniques</i>								
S.O.16	Istoria culturii și civilizației europene (Ro) <i>История европейской культуры и цивилизации</i> <i>History of European culture and civilization</i>	120	52	68	26	26		examen экзамен exam	4
G.O.17	Educația fizică <i>Физическая культура</i> <i>Physical education</i>	13	13				13	evaluare оценивание evaluati on	
SP.O.18	Practica de inițiere în specialitate <i>Ознакомительная практика по специальности</i> <i>Speciality initiation internship</i>	90	70	20				examen экзамен exam	3
TOTAL SEM. II/ Всего Сем.2/Total 2nd semester		913	460	453	182	195	13	7 ex. 1 ev.	30
TOTAL ANUL I/Всего Курс I/Total 1st year of study		1828	895	933	272	345	208	13 ex. 2 ev.	60

Cod Cod Code	Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Name of the Course	Total ore Количество часов Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități Количество часов по видам деятельности No. of hours per type of activity			Forma de evaluare Форма оценивания Assessment	Nr. credite Количество кредитов Nr. of credits
		Total Всего Total	Contact direct Прямой контакт Contact Hours	Studiu individual Индивидуальная работа Individual Study	Curs Курс Course	Seminar Семинар Seminar	Laborator Лаборатория Laboratory		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
G.O.19	Limba română de comunicare pentru alolingvi Румынский язык общения Romanian for communication for speakers of other languages	90	45	45			45	evaluare оценивание evaluation	
ANUL II/ Курс 2/SECOND YEAR									
Semestrul III/3 rd /Семестр 3/Semester (15 săptămâni/15 недель/15 weeks)									
F.O.20	Genuri și formate video (ODD) Жанры и форматы видео (ОДД) Video genres and formats	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
F.O.21	Metodologia proiectului de cercetare/creație Методология исследовательского/творческого проекта Research/Creation project methodology	150	60	90	30	30		examen экзамен exam	5
F.O.22	Fotografia și teoria culorilor Фотография и теория цвета Photography and color theory	150	60	90	30	30		examen экзамен exam	5
S.A.23	Crearea conținutului virtual: preproducție Создание виртуального контента: предпроизводство Virtual content creation: pre-production	180	90	90			90	examen экзамен exam	6
S.A.24	Design și dezvoltare de conținut virtual Дизайн и разработка виртуального контента Design and development of virtual content								
S.A.25	Modelarea și animația 3D (Ro) 3D-моделирование и анимация 3D modeling and animation	120	60	60			60	examen экзамен exam	4
S.A.26	Texturarea și iluminarea 3D (Ro) Текстурирование и освещение в 3D 3D texturing and lighting								
U.A.27	Republica Moldova: istorie, politică, societate Республика Молдова: история, политика, общество Republic of Moldova: history, politics, society	150	75	75	30	45		examen экзамен exam	5
U.A.28	Cultura comunicării interpersonale și organizaționale Культура межличностного и организационного общения The culture of interpersonal and organizational communication								
U.A.29	Antreprenoriat inovativ Иновационное предпринимательство Innovative entrepreneurship								
U.A.30	Integrare europeană Европейская интеграция European integration								
U.A.31	Etica și estetica Этика и эстетика Ethics and aesthetics	30		30				examen экзамен exam	1
S.O.32	Proiect de cercetare Исследовательский проект Research project								
TOTAL SEM. III/ Всего Сем.3/Total number 3 rd semester		900	405	495	120	135	150	7 ex.	30

Cod <i>Kod</i> <i>Code</i>	Denumirea unității de curs <i>Наименование учебной единицы</i> <i>Name of the Course</i>	Total ore <i>Количество часов</i> <i>Number of hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități <i>Количество часов по видам деятельности</i> <i>No. of hours per type of activity</i>			Forma de evaluare <i>Форма оценивания</i> <i>Assessment</i>	Nr. credite <i>Количество кредитов</i> <i>Nr. of credits</i>
		Total <i>Всего</i> <i>Total</i>	Contact direct <i>Прямой контакт</i> <i>Contact Hours</i>	Studiu individual <i>Индивидуальная работа</i> <i>Individual Study</i>	Curs <i>Курс</i> <i>Course</i>	Seminar <i>Семинар</i> <i>Seminar</i>	Laborator <i>Лаборатория</i> <i>Laboratory</i>		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Semestrul IV/Семестр 4/4th Semester (10 săptămâni/10 недель/10 weeks)									
S.A.33 S.A.34	Podcasting (En) <i>Подкастинг</i> <i>Podcasting</i> Vlogging (En) <i>Влогинг</i> <i>Vlogging</i>	120	60	60			60	examen экзамен exam	4
S.A.35 S.A.36	UI Design <i>UI-дизайн</i> <i>UI Design</i> UX Design <i>UX-дизайн</i> <i>UX Design</i>	120	60	60			60	examen экзамен exam	4
S.A.37 S.A.38	Proiectarea și dezvoltarea jocurilor video <i>Проектирование и разработка видеоигр</i> <i>Video game design and development</i> Grafică și animație pentru jocuri <i>Графика и анимация для видеоигр</i> <i>Graphics and animation in games</i>	120	60	60			60	examen экзамен exam	4
S.O.39	Crearea conținutului virtual: post-produție <i>Создание виртуального контента:</i> <i>постпродакшн</i> <i>Virtual content creation: post-production</i>	120	60	60			60	examen экзамен exam	4
S.A.40 S.A.41	Promovarea producției media – SMM <i>Продвижение медиапродукции – SMM</i> <i>Promotion of media production - SMM</i> Marketing digital în multimedia <i>Цифровой маркетинг в мультимедиа</i> <i>Digital marketing in multimedia</i>	120	60	60			60	examen экзамен exam	4
SP.O.42	Practica de specialitate <i>Практика по специальности</i> <i>Specialty internship</i>	300	210	90				examen экзамен exam	10
TOTAL SEM. IV/Vсего Сем.4/Total 4th semester		900	510	390			300	6 ex.	30
TOTAL ANUL II/Vсего Курс III total number for the 2nd year of study		1800	915	885	120	135	450	13 ex.	60
ANUL III/Курс 3/3rd YEAR OF STUDY									
Semestrul V/Семестр 5/5th Semester (10 săptămâni/10 недель/10 weeks)									
F.O.43	Teorii și tehnici ale publicității <i>Теории и техники рекламы</i> <i>Theories and techniques of advertising</i>	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
S.A.44 S.A.45	Texte multimedia <i>Мультимедийные тексты</i> <i>Multimedia texts</i> Narațiune multimedia <i>Мультимедийное повествование</i> <i>Multimedia storytelling</i>	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
S.A.46 S.A.47	Generarea de conținut cu IA <i>Генерация контента с использованием ИИ</i> <i>Content generation with AI</i> IA în producția de jocuri video <i>Искусственный интеллект в разработке видеоигр</i> <i>AI in video game production</i>	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4

Cod Kod Code	Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Name of the Course	Total ore Количество часов Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități Количество часов по видам деятельности No. of hours per type of activity			Forma de evaluare Форма оценивания Assessment	Nr. credite Количество кредитов Nr. of credits
		Total Всего Total	Contact direct Прямой контакт Contact Hours	Studiu individual Индивидуальная работа Individual Study	Curs Курс Course	Seminar Семинар Seminar	Laborator Лаборатория Laboratory		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
S.A.48	Producție publicitară: campanii digitale (Ro) Рекламное производство: цифровые кампании	120	60	60			60	examen экзамен exam	4
S.A.49	Advertising production: digital campaigns Campanii publicitare integrate (Ro) Интегрированные рекламные кампании								
S.A.50	Conceperea și producerea revistei digitale Разработка и производство цифрового журнала	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
S.A.51	Digital magazine design and production Conceperea și lansarea unei platforme media Проектирование и запуск медиаплатформы								
SP.O.52	Practica de producție Производственная практика	300	210	90				examen экзамен exam	10
TOTAL SEM. V/Всего сем.5/Total 5th semester		900	510	390	120	120	60	6 ex.	30
Semestrul VI/Семестр 6/ 6th Semester (9 săptămâni/9 недель/9 weeks)									
F.O.53	Tehnici de filmare cu drona (Ro) Техники съёмки с дрона	90	45	45	18	27		examen экзамен exam	3
S.A.54	Producția documentarului Производство документального фильма	90	45	45			45	examen экзамен exam	3
S.A.55	Documentary production Jurnalism documentar Документальная журналистика								
S.A. 56	Documentary Journalism Документальная журналистика	90	45	45	18	27		examen экзамен exam	3
S.A. 57	Branding de produs Продуктовый брендинг								
S.A.58	Product branding Product branding	120	54	66	27	27		examen exam	4
S.A.59	Personal branding Персональный брендинг								
S.A.58	Management comunitar Управление сообществом	120	54	66	27	27		examen exam	4
S.A.59	Community management Managementul proiectelor Управление проектами								
S.O.60	Project management Producție pentru platforme de streaming Производство контента для стриминговых платформ	120	54	66	27	27		examen экзамен exam	4
SP.O.61	Streaming content production Practica de cercetare Исследовательская практика	120		120				evaluare оценивание evaluation	4
	Research Internship								
	Teza de licență Дипломная работа по лицензиату	270		270				examen экзамен exam	9
TOTAL SEM. VI/Всего 6 сем./Total 6th Semester		900	243	657	90	108	45	6 ex. 1 ev.	30
TOTAL ANUL III/Всего Курс III /Total 3rd year of study		1800	753	1047	210	228	105	12 ex. 1 ev.	60
TOTAL/Всего/Totally		5428	2563	2865	602	708	763	38 ex. 3 ev.	180

***Notă:** orele de contact direct pentru stagiile de practică sunt pentru activitatea studentului la entitate

***Примечание:** часы прямого контакта для стажировок указаны для деятельности студента на предприятии.

***Note:** direct contact hours for internships are for the student's activity at the entity

***Notă:** Competențele transversale, precum utilizarea tehnologiilor informaționale (TIC) în cadrul programului de studii *Producție multimedia*, sunt obținute în cadrul următoarelor unități de curs: *Montaj și efecte vizuale, Bazele designului, Mijloace tehnice în multimedia* precum și *Genuri și formate video*.

***Примечание:** Трансверсальные навыки, такие как использование информационных технологий (ИКТ) в рамках учебной программы «Мультимедийное производство», формируются при изучении следующих учебных дисциплин: «Монтаж и визуальные эффекты», «Основы дизайна», «Технические средства мультимедиа», а также «Жанры и форматы видео».

***Note:** Transversal skills, such as the use of information technologies (ICT) within the Multimedia Production study programme, are developed through the following courses: *Video Editing and Visual Effects, Design Fundamentals, Multimedia Technique*, as well as *Video Genres and Formats*.

***Notă:** Codul lingvistic **Ro** semnifică disciplină predată în limba română pentru alolingvi pe parcursul semestrului

***Примечание:** Лингвистический код **Ro** означает что дисциплина преподается на румынском языке для русскоговорящих.

***Note:** The linguistical code **Ro** means that the course is taught in Romanian language for Russian speaking students.

***Notă:** Codul lingvistic **En** semnifică disciplină predată în limba engleză.

***Примечание:** Лингвистический код **En** означает что дисциплина преподается на английском языке.

***Note:** The linguistical code **En** means that the course is taught in English language.

PONDEREA UNITĂȚILOR DE CURS ÎN PLANUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT PENTRU STUDII SUPERIOARE DE LICENȚĂ

СОСТАВ КУРСОВ В УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ ДЛЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ НА ЛИЦЕНЦИАТЕ

RATIO OF COURSE UNITS IN THE CURRICULUM FOR BACHELOR DEGREE STUDIES

Funcția în formarea profesională Функция в профессиональной подготовке Function in vocational training	Nr. total de ore Общее кол. часов Total nr. of hours	Nr. ECTS Число кредитов Nr. of ECTS	Ponderea, % Состав % Ratio, %
Unități de curs fundamentale (F) Фундаментальные курсы (F) Fundamental course units (F)	1530	51	28
Unități de curs de creare a abilităților și competențelor generale (G) Курсы для создания общих навыков и компетенций (G) Course units for creating general skills and competencies (G)	300	10	6
Unități de curs de orientare socio-umanistică (U) Курсы социально-гуманитарной ориентации (U) Course units of socio-humanistic orientation (U)	150	5	3
Unități de curs de specialitate (S) Курсы по специальности (S) Specialty course units (S)	2340	78	43
Stagii practice (SP) Практика (SP) Internships	810	27	15
Teza de licență Дипломная работа по лиценциату Bachelor thesis	270	9	5
TOTAL Всего Totally	5400	180	100

STAGIILE DE PRACTICĂ
ПРАКТИЧЕСКИЕ СТАЖИРОВКИ
INTERNSHIPS

Nr. d/o	Tipul stagiului de practică <i>Tipul practicii</i> <i>The internships</i>	An de studii <i>Год</i> <i>Year</i>	Sem. Sem.	Durata <i>Продолжительность</i> <i>Times</i>		Perioada <i>Период</i> <i>Period</i>	Număr ECTS <i>Кол-во кредитов</i> <i>ECTS</i> <i>ECTS Credits</i>
				Săptămâni <i>Недели</i> <i>Weeks</i>	Ore <i>Часы</i> <i>Hours</i>		
1	Practica de inițiere în specialitate <i>Specialty initiation internship</i>	I	2	2	90	Mai <i>Май</i> <i>May</i>	3
2	Practica de specialitate <i>Specialty internship</i>	II	4	5	300	Mai <i>Май</i> <i>May</i>	10
3	Practica de producție <i>Production internship</i>	III	5	5	300	Septembrie – octombrie <i>Сентябрь-октябрь</i> <i>September -october</i>	10
4	Practica de cercetare <i>Research Internship</i>	III	6	4	120	Aprilie-mai <i>Апрель-май</i> <i>April-may</i>	4
Total <i>Всего</i> <i>Totally</i>				16	810		27

FORMA DE EVALUARE FINALĂ A STUDIILOR
FINAL EVALUATION

Nr. d/o	Forma de evaluare finală a studiilor <i>Форма итоговой оценки учебных достижений</i> <i>Form of final evaluation of the studies</i>	Termene de organizare <i>Период</i> <i>Period</i>	Număr de credite/ <i>Кол-во кредитов</i> <i>Number of Credits</i>
1	Teza de licență <i>Дипломная работа по лиценциату</i> <i>Bachelor thesis</i>	Iunie <i>Июнь</i> <i>June</i>	9

UNITĂȚILE DE CURS/MODULELE LA LIBERA ALEGERE
УЧЕБНЫЕ ЕДИНИЦЫ / МОДУЛИ ПО ВЫБОРУ
ELECTIVES

Cod Cod Code	Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Name of the Course	Total ore Количество часов Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități Количество часов по видам деятельности No. of hours per type of activity			Forma de evaluare Форма оценивания Assessment	Nr. credite Количество кредитов Nr. of credits
		Total Всего Total	Contact direct Прямой контакт Contact Hours	Studiu individual Индивидуальная работа Individual Study	Curs Курс Course	Seminar Семинар Seminar	Laborator Лаборатория Laboratory		
ANUL I/ Курс I/1st YEAR OF STUDY Semestrul I/Семестр I/1st Semester									
L.A.01	Limbajul cinematografic Кинематографический язык Cinematic language	60	15	45	15			examen экзамен exam	2
L.A.02	New media Новые медиа New-media	150	75	75	30	45		examen экзамен exam	5

Semestrul II//Семестр 2/2nd Semester									
L.A.03	Colorizare Цветокоррекция Color grading	150	75	75	30	45		examen экзамен exam	5
L.A.04	Semiotica publicității Семиотика рекламы Semiotics of advertising	150	45	105	15	30		examen экзамен exam	5
L.A.05	Art jurnalism Арт-журналистика Art journalism	150	45	105	15	30		examen экзамен exam	5
	Total/Vcezo/Totally	660	255	405	105	150	0	5	22

MINIMUM-UL CURRICULAR ÎN DOMENIUL DE FORMARE PROFESIONALĂ
УЧЕБНЫЙ НАЧАЛЬНЫЙ МИНИМУМ
CURRICULAR PREREQUISITE

Cod Cod Code	Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Course	Total ore Количество часов Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități Number of hours per type of activities			Forma de evaluare Форма оценивания Assessment	Nr. credite Кредиты ECTS Nr. of credits ECTS
		Total Всего Total	Contact direct Прямой контакт Contact hours	Studiu individual Индивидуальная работа Individual Study	Curs Курс Course	Seminar Семинар Seminar	Laborator Лаборатория Laboratory Work		

M.O.01	Gândire și scriere creativă în multimedia Креативное мышление и творческое письмо в мультимедиа Creative thinking and writing in multimedia	180	90	90	30	60		examen экзамен exam	6
M.O.02	Mijloace tehnice în multimedia Технические средства мультимедиа Multimedia technique	180	60	120			60	examen экзамен exam	6
M.O.02	Bazele designului Основы дизайна Design fundamentals	150	90	60	30	60		examen экзамен exam	5
M.O.03	Tehnici de sound design Технологии звукового дизайна Sound design techniques	150	65	85	26	39		examen экзамен exam	5
M.O.04	Genuri și formate video (ODD) Жанры и форматы видео (ОДД) Video genres and formats	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
M.O.05	Teorii și tehnici ale publicității Теории и техники рекламы Theories and techniques of advertising	120	60	60	30	30		examen экзамен exam	4
	Total/Vcezo/Total number of Hours	900	425	475	146	219	60	6	30

NOTA EXPLICATIVĂ
pentru programul de studii de la specialitatea
Producție multimedia

1. **Prezentarea succintă a profilului specialității, precum și a domeniului de formare profesională și domeniului general de studii.** Calificarea de Licențiat în Arte Audiovizuale și Media, nivel 6 CNC, este acordată absolvenților programului de studii *Producție multimedia*. Această calificare atestă dobândirea competențelor teoretice și practice necesare desfășurării activității în domeniul industriilor creative, prin conceperea, dezvoltarea și realizarea unei game variate de produse multimedia. Absolvenții sunt pregătiți să răspundă cerințelor dinamice ale pieței muncii, integrând cunoștințe interdisciplinare și abilități tehnice în contexte profesionale diverse. Specializarea este inclusă în domeniul de formare profesională 0211 – Tehnici audiovizuale și producție media, parte a domeniului general de studii 021 – Arte. Prin acest program sunt formați specialiști capabili să activeze în multiple ramuri ale industriilor creative, precum media, cinematografia, publicitatea, artele vizuale, radioul, marketingul digital etc., în calitate de dezvoltatori multimedia, specialiști în publicitate, consultanți digitali, creatori de conținut, specialiști în social media, copywriteri, dezvoltatori de jocuri online, producători media ș.a. Aceștia trebuie să fie profesioniști cu înaltă calificare, instruiți în acord cu standardele internaționale de calitate, astfel încât nivelul lor de competență să le permită o integrare competitivă pe piața muncii, atât la nivel național, cât și internațional. Misiunea programului constă în oferirea unei pregătiri aprofundate, cu un înalt nivel științific și valențe aplicative, axate pe activitățile conceptuale ale producției multimedia contemporane, atât din perspectivă teoretică, cât și practică.
2. **Obiectivele programului de studii, inclusiv corespunderea acestora misiunii universității, racordarea programului de studii și a conținuturilor din Planul de învățământ la tendințele internaționale din domeniu.** Printre principalele obiective ale programului de studii se numără următoarele: a însuși competențe pentru a ține un discurs public, a promova idei creative, a elabora diverse produse multimedia, a crea diverse servicii, strategii, campanii care interesează cu domeniul. Acest fapt rezidă în caracterul multidimensional al programului de studii, care oferă posibilități de formare, în același timp, a culturii generale și a celei profesionale, a competențelor de creație în multimedia și a celor de creație științifică, aspect corelat/ajustat la prevederile Cadrului European al Calificărilor. Domeniul multimedia și al industriilor creative reprezintă unul dintre cele mai atractive și dinamice sfere de formare profesională pentru tânăra generație. Acesta vizează pregătirea specialiștilor capabili să activeze într-un spectru larg de medii – de la producții audiovizuale pentru televiziune și radio, la conținut digital pentru platforme online, social media și proiecte multimedia interactive. Profesioniștii formați în acest domeniu trebuie să atingă un înalt nivel de calificare, în conformitate cu standardele internaționale, pentru a putea concura pe piața muncii, atât națională, cât și internațională. Procesul de instruire se bazează pe interconectarea a patru piloni esențiali de formare profesională: discipline fundamentale, discipline generale, discipline de specialitate și discipline de orientare socio-umanistică. Primele două componente sunt obligatorii, asigurând bazele teoretice și culturale ale formării, în timp ce disciplinele de specialitate și cele socio-umanistice, în mare parte opționale, oferă studenților flexibilitatea de a-și personaliza traseul educațional în funcție de propriile interese profesionale. Acest cadru permite conturarea unor itinerarii de formare individualizate, adaptate la cerințele actuale ale pieței muncii din industriile creative.
3. **Evaluarea așteptărilor sectorului economic și social (studierea cerințelor Cadrului Național al Calificărilor).** Procesul de evaluare și actualizare a programelor de studii din cadrul FJȘC este realizat în strânsă colaborare cu angajatori și reprezentanți ai pieței muncii, precum și cu instituții publice și private. Acești parteneri subliniază constant importanța formării unor specialiști bine pregătiți, capabili să conceapă și să elaboreze produse, strategii, campanii și servicii adaptate cerințelor din domeniul industriilor creative.
4. **Consultarea partenerilor în procesul de elaborare a programului de studii.** Sugestiile privind conceperea, prezentarea și evaluarea programului de studii - *Producție multimedia* au fost formulate de reprezentanții sectorului privat, profesorii și studenții FJȘC, care și-au exprimat opiniile în cadrul sondajelor de opinie realizate anual în instituție (USM) și la facultate (FJȘC). De asemenea, au fost consultați angajatori și reprezentanți ai pieței muncii, precum și ai organizațiilor non-guvernamentale de profil, care au subliniat necesitatea formării unor specialiști bine pregătiți pentru conceperea și realizarea diverselor tipuri de conținut multimedia. Configurarea programului de studii *Producție multimedia* a beneficiat și de contribuția experților internaționali în domeniul multimedia (producție video, design, regie etc.), care, în cadrul meselor rotunde, discuțiilor publice, seminarelor organizate în colaborare cu cadrele didactice ale FJȘC, au evidențiat necesitatea reevaluării și modernizării programelor de studii. Aceștia au recomandat introducerea unor cursuri noi, adaptate cerințelor mediului profesional, excluderea disciplinelor devenite neactuale, precum și reconfigurarea structurii unor cursuri, prin transferarea acestora în alte semestre, în funcție de nevoile studenților identificate în timpul stagiilor de practică.
5. **Relevanța programului de studii pentru piața forței de muncă.** Programul de studii *Producție multimedia* contribuie la formarea complexă a specialiștilor din domeniu, oferindu-le cunoștințele, abilitățile și instrumentele necesare pentru realizarea diverselor tipuri de conținut multimedia, precum scurtmetraje, campanii publicitare, jocuri video, podcasturi etc. Eficiența formării profesionale poate fi evaluată de către piața muncii prin rezultatele obținute în cadrul stagiilor de practică. Criteriile de evaluare sunt formulate în baza elementelor esențiale de structură a 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.** Calificativul de *Licențiat în Arte Audiovizuale și Media* oferă absolventului posibilitatea de a se angaja în diverse tipuri de instituții publice sau private, hub-uri de creație, studiouri de producție și alte structuri din domeniul industriilor creative. Cererea pentru această specializare pe piața muncii este susținută de abordarea integrată a programului de studii *Producție multimedia*, care îmbină obiective educaționale generale – promovând profilul specialistului în industrii creative – cu obiective specifice unor ramuri specializate de formare profesională, precum designul, producția audio-video, producție cinematografică și de programe de televiziune, înregistrări audio sau dezvoltarea de jocuri video.
Absolvenții pot activa în câmpul muncii în calitate de:
 - Creator/creatoare artă digitală;
 - Designer mass-media digitală;
 - Grafician/graficiană calculator;
 - Modelator/modelatoare 3D;
 - Proiectant/proiectantă jocuri digitale;
 - Modelator 3D;
 - Artist desene animate.
7. **Accesul la studii a titularilor de diplome obținute după finalizarea respectivului program de studii.** Competențele obținute le oferă absolvenților programului de studii *Producție multimedia* posibilitatea de a-și continua studiile la ciclul II – master.
8. **Competențele generale și profesionale asigurate de programul de studii (preluat din Standardul de calificare).**
Competențele generale:
 - Elaborarea și gestionarea proiectelor;
 - Operarea digitală specializată și adaptarea continua;

- Utilizarea tehnologiilor emergente;
- Comunicarea vizuală, auditivă și prezentare.

Competențe profesionale:

- Identificarea așteptărilor clienților;
- Analiza tendințelor în domeniul producțiilor multimedia: design, tehnologii, scenarii, echipamente;
- Elaborarea scenariilor producțiilor multimedia;
- Identificarea și estimarea resurselor;
- Elaborarea (producerea) conținuturilor media interactive;
- Operarea cu echipamentele implicate în producția multimedia;
- Editarea video și post-producție: animare, sonorizare, efecte speciale, montaj, producții cu transmisii în timp real, producții pentru evenimente;
- Analiza performanței conținutului multimedia și a satisfacției publicului și clienților.

9. Lista rezultatelor învățării

Competențe generale și profesionale	Rezultate ale învățării conform nivelului CNC <i>Absolventul candidat la atribuirea calificării poate:</i>
CG 1. Elaborarea și gestionarea proiectelor	RÎ 5. elabora conceptual proiecte considerând așteptările publicului și clienților. RÎ 6. organiza derularea proiectelor elaborate, gestionând activitățile membrilor echipei. RÎ 7. evalua eficiența proiectelor utilizând indicatorii dedicați permitând analiza comparativă în timp și funcție de obiective.
CG 2. Operarea digitală specializată și adaptarea continuă	RÎ 9. identifica, selecta și aplica sistemele software specializate în crearea producțiilor multimedia.
CG 3. Utilizarea tehnologiilor emergente	RÎ 13. utiliza tehnologiile emergente în crearea producțiilor multimedia, amplificând interactivitatea acestora.
CG 4. Comunicarea vizuală, auditivă și prezentare	RÎ 18. lansa, promova, distribui, realiza demersuri pentru licențierea și monetizarea producțiilor multimedia.
CP 1. Identificarea așteptărilor publicului și clienților	RÎ 1. elabora modele de determinare a așteptărilor publicului și clienților pe diferite grupe de referință. RÎ 2. desfășura studii de piață în vederea identificării așteptărilor publicului și clienților. RÎ 3. prelucra, sintetiza și prezenta rezultatele studiilor care au permis constatarea așteptărilor publicului și clienților.
CP 2. Analiza tendințelor în domeniul producțiilor multimedia: design, tehnologii, scenarii, echipamente	RÎ 4. analiza și sintetiza tendințele în domeniul producțiilor multimedia: design, tehnologii, scenarii, echipamente în vederea conceptualizării producției multimedia.
CP 3. Elaborarea scenariilor producțiilor multimedia	RÎ 8. elabora și prezenta narațiunea producției multimedia în vederea definirii conceptului final.
CP 4. Identificarea și estimarea resurselor	RÎ 10. identifica resursele necesare pentru crearea producțiilor multimedia. RÎ 11. estima costurile resurselor aplicând metodologii actualizate de evaluare reglementate legal pentru identificarea surselor de finanțare necesare.
CP 5. Elaborarea (producere) a conținuturilor media interactive	RÎ 12. realiza înregistrări de sunet și imagini, fotografii, animații și alte elemente multimedia pentru a fi integrate în producțiile media.
CP 6. Operarea cu echipamentele implicate în producția multimedia	RÎ 14. selecta, opera și gestiona cu echipamentele pentru a realiza producțiile multimedia.
CP 7. Editarea video și postproducție: animare, sonorizare, efecte speciale, montaj, producții cu transmisii în timp real, producții pentru evenimente.	RÎ 15. edita și monta conținuturi multimedia urmărind succesivitatea narațiunii, acțiunilor și logicii. RÎ 16. completa producțiile multimedia cu efecte speciale, animare, sonorizare, realiza producții multimedia cu transmisii în timp real, pentru evenimente și altele. RÎ 17. securiza producțiile multimedia cu elemente de securizare de diferită performanță în vederea asigurării dreptului de autor și a distribuirii neautorizate.
CP 8. Analiza performanței conținutului multimedia și a satisfacției publicului și clienților	RÎ 19. stabili și aplica modelele de evaluare a satisfacției publicului și clienților pentru îmbunătățirea producțiilor multimedia și extinderea producției pe alte nivele de complexitate și utilizare.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
к образовательной программе по специальности
«Мультимедийное производство»

1. **Краткая характеристика профиля специальности, области профессиональной подготовки и общей области обучения.** Квалификация Бакалавр аудиовизуальных искусств и медиа, уровень 6 Национальной рамки квалификаций, присваивается выпускникам образовательной программы *Мультимедийное производство*. Данная квалификация подтверждает приобретение теоретических и практических компетенций, необходимых для осуществления профессиональной деятельности в сфере креативных индустрий, посредством разработки, проектирования и создания широкого спектра мультимедийных продуктов. Выпускники подготовлены к тому, чтобы отвечать динамичным требованиям рынка труда, интегрируя междисциплинарные знания и технические навыки в различных профессиональных контекстах. Специальность относится к области профессиональной подготовки 0211 – Аудиовизуальные технологии и медиапроизводство, входящей в общую область обучения 021 – Искусство. Данная программа направлена на подготовку специалистов, способных работать в различных сегментах креативных индустрий, таких как медиа, кинематография, реклама, визуальные искусства, радио, цифровой маркетинг и др., в качестве разработчиков мультимедийных продуктов, специалистов по рекламе, цифровых консультантов, создателей контента, специалистов по социальным сетям, копирайтеров, разработчиков онлайн-игр, медиапродюсеров и др. Выпускники должны быть высококвалифицированными специалистами, подготовленными в соответствии с международными стандартами качества, что позволит им успешно интегрироваться на рынке труда как на национальном, так и на международном уровне. Миссия образовательной программы заключается в обеспечении углубленной подготовки с высоким научным уровнем и прикладной направленностью, ориентированной на концептуальные аспекты современного мультимедийного производства как с теоретической, так и с практической точки зрения.

2. **Цели образовательной программы.** К основным целям образовательной программы относятся: формирование компетенций для публичных выступлений, продвижения креативных идей, разработки различных мультимедийных продуктов, а также создания разнообразных сервисов, стратегий и кампаний, связанных с данной сферой. Многомерный характер образовательной программы обеспечивает возможность формирования как общей, так и профессиональной культуры, компетенций в области мультимедийного творчества и научной деятельности, что соответствует положениям *Европейской рамки квалификаций*. Сфера мультимедиа и креативных индустрий является одной из наиболее привлекательных и динамичных областей профессиональной подготовки для молодого поколения. Она предполагает подготовку специалистов, способных работать в широком спектре медиа-сред — от аудиовизуального производства для телевидения и радио до создания цифрового контента для онлайн-платформ, социальных сетей и интерактивных мультимедийных проектов. Профессионалы в данной области должны обладать высоким уровнем квалификации в соответствии с международными стандартами, что позволит им успешно конкурировать на рынке труда как на национальном, так и на международном уровне.

Учебный процесс основан на взаимодействии четырех основных компонентов профессиональной подготовки:

- фундаментальные дисциплины;
- общие дисциплины;
- дисциплины специальности;
- дисциплины социально-гуманитарного направления.

Первые два компонента являются обязательными и обеспечивают теоретическую и культурную основу подготовки. Дисциплины специальности и социально-гуманитарного блока, преимущественно элективные, предоставляют студентам возможность гибко формировать индивидуальную образовательную траекторию в соответствии со своими профессиональными интересами.

Данный подход позволяет создавать индивидуализированные образовательные маршруты, адаптированные к современным требованиям рынка труда в сфере креативных индустрий.

3. **Оценка ожиданий экономического и социального сектора.** Процесс оценки и обновления образовательных программ факультета журналистики и наук о коммуникации осуществляется в тесном сотрудничестве с работодателями, представителями рынка труда, а также с государственными и частными учреждениями. Партнеры постоянно подчеркивают важность подготовки высококвалифицированных специалистов, способных разрабатывать продукты, стратегии, кампании и услуги, отвечающие требованиям креативных индустрий.

4. **Консультации с партнерами при разработке образовательной программы.** Предложения по разработке, структуре и оценке образовательной программы *Мультимедийное производство* были сформулированы представителями частного сектора, преподавателями и студентами факультета журналистики и наук о коммуникации, которые выразили свои мнения в рамках ежегодных опросов, проводимых в университете (ГУМ) и на факультете. Также были проведены консультации с работодателями, представителями рынка труда и профильных неправительственных организаций, которые подчеркнули необходимость подготовки специалистов, способных разрабатывать и создавать различные виды мультимедийного контента. В разработке программы приняли участие и международные эксперты в области мультимедиа (видеопроизводство, дизайн, режиссура и др.). В ходе круглых столов, публичных дискуссий и семинаров, организованных совместно с преподавателями факультета, была отмечена необходимость модернизации образовательных программ.

Эксперты рекомендовали:

- введение новых курсов, соответствующих требованиям профессиональной среды;
- исключение устаревших дисциплин;

- пересмотр структуры некоторых курсов и их перенос в другие семестры с учетом потребностей студентов, выявленных во время прохождения практики.

5. **Актуальность образовательной программы для рынка труда.** Образовательная программа *Мультимедийное производство* обеспечивает комплексную подготовку специалистов, предоставляя им знания, навыки и инструменты, необходимые для создания различных типов мультимедийного контента, таких как:

- короткометражные фильмы;
- рекламные кампании;
- видеоигры;
- подкасты и др.

Эффективность профессиональной подготовки оценивается рынком труда на основе результатов, достигнутых студентами в ходе практики.

Критерии оценки основаны на ключевых элементах стандарта квалификации:

- компетенции;
- результаты обучения;
- дескрипторы эффективности;
- критерии присвоения квалификации.

6. **Возможности трудоустройства выпускников (CORM и ESCO).** Квалификация *Бакалавр аудиовизуальных искусств и медиа* предоставляет выпускникам возможность работать в различных государственных и частных учреждениях, творческих хабах, производственных студиях и других структурах креативных индустрий.

Спрос на данную специальность на рынке труда обусловлен интегрированным подходом программы, который сочетает общие образовательные цели — формирование специалиста креативных индустрий - со специализированными направлениями подготовки, такими как:

- дизайн;
- аудиовизуальное производство;
- кинопроизводство и телевизионные программы;
- аудиозапись;
- разработка видеоигр.

Выпускники могут работать в качестве:

- художника цифрового искусства;
- дизайнера цифровых медиа;
- компьютерного графика;
- 3D-моделлера;
- разработчика цифровых игр;
- аниматора;
- художника анимации.

7. **Возможности продолжения обучения.** Компетенции, полученные в рамках программы *Мультимедийное производство*, позволяют выпускникам продолжить обучение на втором цикле высшего образования — магистратуре.

8. **Общие и профессиональные компетенции программы обучения**

Общие компетенции

- разработка и управление проектами;
- специализированные цифровые навыки и способность к постоянной адаптации;
- использование новых технологий;
- визуальная и аудиальная коммуникация и презентация.

Профессиональные компетенции

- определение ожиданий клиентов;
- анализ тенденций в сфере мультимедийного производства (дизайн, технологии, сценарии, оборудование);
- разработка сценариев мультимедийных проектов;
- определение и оценка ресурсов;
- разработка интерактивного медиаконтента;
- работа с оборудованием, используемым в мультимедийном производстве;
- видеомонтаж и постпродакшн (анимация, озвучивание, спецэффекты, монтаж, трансляции в реальном времени, производство для мероприятий);
- анализ эффективности мультимедийного контента и удовлетворенности аудитории и клиентов.

9. Перечень результатов обучения

Общие и профессиональные компетенции	Результаты обучения в соответствии с уровнем НРК
ОК 1. Разработка и управление проектами	<i>Выпускник/кандидат на присвоение квалификации способен:</i> 5. Концептуально разрабатывать проекты с учетом ожиданий аудитории и клиентов. 6. Организовывать реализацию разработанных проектов, координируя деятельность членов команды. 7. Оценивать эффективность проектов с использованием соответствующих показателей, позволяющих проводить сравнительный анализ во времени и в зависимости от поставленных целей.
ОК 2. Специализированные цифровые навыки и непрерывная адаптация	9. Определять, выбирать и применять специализированные программные системы для создания мультимедийной продукции.
ОК 3. Использование новых и развивающихся технологий	13. Использовать новые и развивающиеся технологии при создании мультимедийных продуктов, усиливая их интерактивность.
ОК 4. Визуальная и аудиальная коммуникация и презентация	18. Запускать, продвигать и распространять мультимедийную продукцию, а также осуществлять действия по её лицензированию и монетизации.
ПК 1. Определение ожиданий аудитории и клиентов	1. Разрабатывать модели определения ожиданий аудитории и клиентов по различным целевым группам. 2. Проводить маркетинговые исследования с целью выявления ожиданий аудитории и клиентов. 3. Обрабатывать, обобщать и представлять результаты исследований, позволяющих определить ожидания аудитории и клиентов.
ПК 2. Анализ тенденций в области мультимедийного производства: дизайн, технологии, сценарии, оборудование	4. Анализировать и обобщать тенденции в области мультимедийного производства (дизайн, технологии, сценарии, оборудование) с целью концептуализации мультимедийного проекта.
ПК 3. Разработка сценариев мультимедийных проектов	8. Разрабатывать и представлять повествовательную структуру мультимедийного проекта с целью определения его окончательной концепции.
ПК 4. Определение и оценка ресурсов	10. Определять ресурсы, необходимые для создания мультимедийной продукции. 11. Оценивать стоимость ресурсов, применяя актуальные методологии оценки, регулируемые законодательством, для определения необходимых источников финансирования.
ПК 5. Разработка (производство) интерактивного медиаконтента	12. Выполнять запись звука и изображения, создавать фотографии, анимацию и другие мультимедийные элементы для их интеграции в медиапродукцию.
ПК 6. Работа с оборудованием, используемым в мультимедийном производстве	14. Выбирать, использовать и управлять оборудованием для создания мультимедийной продукции.
ПК 7. Видеомонтаж и постпродакшн: анимация, озвучивание, специальные эффекты, монтаж, производство с трансляцией в реальном времени, производство контента для мероприятий	15. Редактировать и монтировать мультимедийный контент, соблюдая последовательность повествования, действий и логическую структуру. 16. Дополнять мультимедийные проекты специальными эффектами, анимацией и озвучиванием, создавать мультимедийные проекты с трансляцией в реальном времени, а также контент для мероприятий и других форматов. 17. Обеспечивать защиту мультимедийных проектов с использованием различных средств безопасности для соблюдения авторских прав и предотвращения

ПК 8. Анализ эффективности мультимедийного контента и уровня удовлетворенности аудитории и клиентов	несанкционированного распространения. 19. Разрабатывать и применять модели оценки удовлетворённости аудитории и клиентов с целью совершенствования мультимедийной продукции и расширения её производства на другие уровни сложности и применения.
---	--

EXPLANATORY NOTE

for the study programme in *Multimedia Production*

1. ***Brief Presentation of the Specialization Profile, as well as the Field of Professional Training and the General Field of Study.*** The Bachelor's Degree in Audiovisual and Media Arts, Level 6 EQF, is awarded to graduates of the *Multimedia Production* study program. This qualification certifies the acquisition of both theoretical and practical competencies necessary for professional activity in the creative industries, through the design, development, and implementation of a wide range of multimedia products. Graduates are trained to meet the dynamic demands of the labor market, integrating interdisciplinary knowledge and technical skills in various professional contexts. The specialization falls under the professional training field 0211 – *Audiovisual Techniques and Media Production*, which is part of the general field of study 021 – *Arts*. This program trains specialists capable of working in various branches of the creative industries, such as media, film, advertising, visual arts, radio, digital marketing, etc., as multimedia developers, advertising specialists, digital consultants, content creators, social media specialists, copywriters, online game developers, media producers, and others. These professionals are expected to be highly skilled, trained in accordance with international quality standards, so that their level of competence enables competitive integration into both national and international labor markets. The mission of the program is to provide in-depth training with a high scientific level and strong practical relevance, focused on the conceptual activities of contemporary multimedia production, from both theoretical and applied perspectives.
2. ***Program Objectives, Including Alignment with the University's Mission, and the Adjustment of the Curriculum to International Trends in the Field.*** The main objectives of the study program include: acquiring competencies for public speaking, promoting creative ideas, developing various multimedia products, and creating services, strategies, and campaigns relevant to the field. These objectives reflect the multidimensional nature of the program, which allows for the simultaneous development of general and professional culture, creative skills in multimedia, and scientific creativity—elements aligned with the provisions of the European Qualifications Framework. The multimedia and creative industries sector is one of the most appealing and dynamic fields of professional training for the younger generation. It aims to prepare specialists capable of operating across a broad range of media—from audiovisual productions for television and radio to digital content for online platforms, social media, and interactive multimedia projects.
Professionals trained in this field must achieve a high level of qualification, in line with international standards, to compete effectively on both national and global labor markets. The educational process is built around four essential pillars of professional training: fundamental disciplines, general disciplines, specialized disciplines, and socio-humanistic disciplines. The first two are mandatory, ensuring the theoretical and cultural foundations of training, while the specialized and socio-humanistic disciplines—largely optional—offer students the flexibility to personalize their educational path according to their professional interests. This structure supports the development of individualized training paths, tailored to the current requirements of the creative industries labor market.
3. ***Evaluation of Economic and Social Sector Expectations (in Line with the National Qualifications Framework Requirements).*** The process of evaluating and updating study programs within the FJSC (Faculty of Journalism and Communication Sciences) is carried out in close collaboration with employers and labor market representatives, as well as public and private institutions. These partners consistently highlight the importance of training well-prepared specialists capable of designing and developing products, strategies, campaigns, and services tailored to the demands of the creative industries.
4. ***Consultation of Partners in the Development of the Study Program.*** Suggestions regarding the design, presentation, and evaluation of the *Multimedia Production* study program were made by representatives of the private sector, FJSC faculty, and students, who shared their opinions through annual institutional (USM) and faculty (FJSC) surveys. Additionally, employers and representatives of the labor market and profile NGOs were consulted. They emphasized the need for well-trained specialists in creating and producing various types of multimedia content. The configuration of the *Multimedia Production* study program also benefited from the input of international experts in the multimedia field (video production, design, directing, etc.), who, during round tables, public discussions, seminars organized in collaboration with FJSC teaching staff, highlighted the necessity to reassess and modernize study programs. They recommended the introduction of new courses aligned with current professional demands, the exclusion of outdated disciplines, and the restructuring of certain courses by transferring them to other semesters according to students' needs identified during internships.
5. ***Relevance of the Study Program to the Labor Market.*** The *Multimedia Production* study program supports the comprehensive training of specialists in the field, equipping them with the knowledge, skills, and tools necessary to create a variety of multimedia content, such as short films, advertising campaigns, video games, podcasts, etc. The effectiveness of professional training can be evaluated by the labor market based on the results achieved during

internships. Evaluation criteria are based on the core structural elements of the Qualification Standard: competencies, learning outcomes, performance descriptors, and qualification awarding criteria.

6. **Graduate Employment Opportunities, in Line with CORM and ESCO.** The Bachelor's Degree in Audiovisual and Media Arts enables graduates to work in various types of public or private institutions, creative hubs, production studios, and other entities within the creative industries. The labor market demand for this specialization is supported by the integrated approach of the *Multimedia Production* program, which combines general educational objectives—promoting the creative industry specialist profile—with specific objectives related to specialized branches of professional training, such as design, audio-video production, and video game development.

Graduates may pursue careers in the labor market as:

- Digital Art Creator;
- Digital Media Designer;
- Computer Graphics Specialist;
- 3D Modeler;
- Digital Game Designer;
- 3D Animator;
- Animation Artist.

7. **Access to Further Studies for Diploma Holders.** The competencies acquired enable graduates of the *Multimedia Production* program to continue their studies at the second cycle – Master's level.

8. **General and Professional Competencies Provided by the Study Program (According to the Qualification Standard)**

General Competencies:

- Project development and management;
- Specialized digital operation and continuous adaptation;
- Use of emerging technologies;
- Visual and auditory communication and presentation.

Professional Competencies:

- Identifying client expectations;
- Analyzing trends in multimedia production: design, technologies, scripts, equipment;
- Developing multimedia production scripts;
- Identifying and estimating resources;
- Producing interactive media content;
- Operating multimedia production equipment;
- Video editing and post-production: animation, sound design, special effects, montage, live broadcast production, event production;
- Analyzing multimedia content performance and audience/client satisfaction.

9. List of learning outcomes:

General and professional competences	Learning outcomes according to NFQ level <i>The graduate/candidate to obtaining the qualification can:</i>
GC 1. Project development and management	RI 5. Conceptually develop projects considering the expectations of the audience and clients. RI 6. Organize the implementation of developed projects, managing the activities of team members. RI 7. Evaluate the efficiency of projects using dedicated indicators to allow comparative analysis over time and based on objectives.
GC 2. Specialized digital operation and continuous adaptation	RI 9. Identify, select, and apply specialized software systems in multimedia production.
GC 3. Use of emerging technologies	RI 13. Use emerging technologies in multimedia production to enhance interactivity.
GC 4. Visual, auditory communication and presentation	RI 18. Launch, promote, distribute, and undertake licensing and monetization procedures for multimedia productions.
PC 1. Identifying audience and client expectations	RI 1. Develop models for determining audience and client expectations across different reference groups. RI 2. Conduct market research to identify audience and client expectations. RI 3. Process, synthesize, and present the results of studies that have revealed audience and client expectations.
PC 2. Analysis of trends in multimedia productions: design, technologies, scenarios, equipment	RI 4. Analyze and synthesize trends in multimedia productions—design, technologies, scenarios, equipment—for the conceptualization of the multimedia product.
PC 3. Developing scenarios for multimedia productions	RI 8. Develop and present the narrative of the multimedia production to define the final concept.
PC 4. Identifying and estimating resources	RI 10. Identify the resources needed to create multimedia productions. RI 11. Estimate resource costs by applying updated legally regulated

	evaluation methodologies to identify the necessary sources of funding.
PC 5. Producing interactive media content	RI 12. Create sound and image recordings, photographs, animations, and other multimedia elements to be integrated into media productions.
PC 6. Operating equipment involved in multimedia production	RI 14. Select, operate, and manage equipment in order to carry out multimedia productions.
PC 7. Video editing and post-production: animation, sound design, special effects, montage, real-time broadcasts, event productions	RI 15. Edit and montage multimedia content by following the narrative sequence, actions, and logic. RI 16. Complete multimedia productions with special effects, animation, sound design; produce multimedia content for real-time broadcasts, events, and more. RI 17. Secure multimedia productions using protection elements of various performance levels to ensure copyright and prevent unauthorized distribution.
PC 8. Performance analysis of multimedia content and audience/client satisfaction	RI 19. Establish and apply models for evaluating audience and client satisfaction to improve multimedia productions and expand production to other levels of complexity and usage.

MATRICEA DE CORELARE A COMPETENȚELOR ȘI REZULTATELOR ÎNVĂȚĂRII DIN STANDARDUL DE CALIFICARE CU DISCIPLINELE DIN PLANUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT
МАТРИЦА СООТВЕТСТВИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ИЗ СТАНДАРТА КВАЛИФИКАЦИИ С УЧЕБНЫМИ ДИСЦИПЛИНАМИ УЧЕБНОГО ПЛАНА
CORRELATION MATRIX OF THE COMPETENCES AND LEARNING OUTCOMES FROM THE QUALIFICATION STANDARD WITH THE COURSES FROM THE STUDY PLAN

			Competențe Компетенции Competences																		
			CP1	CP1	CP1	CP2	CG1	CG1	CG1	CP3	CG2	CP4	CP4	CP5	CG3	CP6	CP7	CP7	CP7	CG4	CP8
Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Cours	Codul unității de curs Код учебной единицы Code	Nr. de credite de studii Кол-во кредитов ECTS/ Number of ECTS credits	Rezultate ale învățării (RÎ) Результаты обучения Learning outcomes																		
			RÎ ₁	RÎ ₂	RÎ ₃	RÎ ₄	RÎ ₅	RÎ ₆	RÎ ₇	RÎ ₈	RÎ ₉	RÎ ₁₀	RÎ ₁₁	RÎ ₁₂	RÎ ₁₃	RÎ ₁₄	RÎ ₁₅	RÎ ₁₆	RÎ ₁₇	RÎ ₁₈	RÎ ₁₉
Gândire și scriere creativă în multimedia Креативное мышление и творческое письмо в мультимедиа Creative thinking and writing in multimedia	F.O.01	6	0,75	0,50	0,75	1	1,50			1,50											
Mijloace tehnice în multimedia Технические средства мультимедиа Multimedia technique	F.O.02	6									1,50	1		1	1	1,25	0,25				
Managementul experienței (Ro) Управление клиентским опытом Experience management	S.O.03	4	0,75	0,75	0,75		1														0,75
Bazele designului Основы дизайна Design fundamentals	F.O.04	5				1, 25	1, 25			0,75				1,25		0,50					
Bazele sunetului Основы звука Sound fundamentals	F.O.05	4								0,75				1,50	0,25	1		0,50			
Limba străină pentru comunicare (engleză/franceză) Иностранный язык для коммуникации (английский/французский) Foreign language for communication (english/french)	G.O.06	5	0,75	0,75	1,25					1,25											1
Tehnici de sound design Технологии звукового дизайна Sound design techniques	F.O.09	5								0,75				1,50		0,75	0,50	1,50			
Montaj și efecte vizuale Монтаж и визуальные эффекты Video editing and visual effects	F.O.10	4								0,75				0,25		0,25	1,50	1,25			
Etică și copyright în multimedia Этика и авторское право в мультимедиа Ethics and copyright in multimedia	G.O.11	5			0,50		0,50						0,75						1,75	1,25	0,25
Bazele jocurilor video Основы видеогр Basics of video games	S.A.12 S.A.13	4	0,75				1								0,75					0,50	1

			Competențe Компетенции Competences																		
			CP1	CP1	CP1	CP2	CG1	CG1	CG1	CP3	CG2	CP4	CP4	CP5	CG3	CP6	CP7	CP7	CP7	CG4	CP8
Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Cours	Codul unității de curs Код учебной единицы Code	Nr. de credite de studii Кол-во кредитов ECTS/ Number of ECTS credits	Rezultate ale învățării (RÎ) Результаты обучения Learning outcomes																		
			RÎ ₁	RÎ ₂	RÎ ₃	RÎ ₄	RÎ ₅	RÎ ₆	RÎ ₇	RÎ ₈	RÎ ₉	RÎ ₁₀	RÎ ₁₁	RÎ ₁₂	RÎ ₁₃	RÎ ₁₄	RÎ ₁₅	RÎ ₁₆	RÎ ₁₇	RÎ ₁₈	RÎ ₁₉
Psihologia jocurilor video Психология видеоигр The psychology of video games																					
Scenaristică și cinematografie Сценаристика и кинематография Screenwriting and cinematography Discurs public – tehnici de pitching Публичное выступление – техники питчинга Public speaking – pitch techniques	S.A.14 S.A.15	5	0,50		0,75	0,75	1,25			1,75											
Istoria culturii și civilizației europene История европейской культуры и цивилизации History of European culture and civilization	S.O.16	4		0,75	1	1,25	0,50			0,50											
Practica de inițiere în specialitate Ознакомительная практика по специальности Speciality initiation internship	SP.O.18	3					0,25				0,75	0,75		0,50		0,75					
Genuri și formate video (ODD) Жанры и форматы видео (ОДД) Video genres and formats	F.O.20	4				1	1			0,75				0,50			0,50				0,25
Metodologia proiectului de cercetare/creație Методология исследовательского/творческого проекта Research/Creation project methodology	F.O.21	5		1	1,25	1	1					0,50	0,25								
Fotografia și teoria culorilor Фотография и теория цвета Photography and color theory	F.O.22	5				1	0,75			0,50				1,75		1					
Crearea conținutului virtual: preproducție Создание виртуального контента: производство Virtual content creation: pre-production Design și dezvoltare de conținut virtual Дизайн и разработка виртуального контента Design and development of virtual content	S.A.23 S.A.24	6				1	1,25				1	0,75		0,75	1,25						

[illegible]

			Competențe Компетенции Competences																			
			CP1	CP1	CP1	CP2	CG1	CG1	CG1	CP3	CG2	CP4	CP4	CP5	CG3	CP6	CP7	CP7	CP7	CG4	CP8	
Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Cours		Codul unității de curs Код учебной единицы Code	Nr. de credite de studii Кол-во кредитов ECTS/ Number of ECTS credits	Rezultate ale învățării (RÎ) Результаты обучения Learning outcomes																		
				RÎ ₁	RÎ ₂	RÎ ₃	RÎ ₄	RÎ ₅	RÎ ₆	RÎ ₇	RÎ ₈	RÎ ₉	RÎ ₁₀	RÎ ₁₁	RÎ ₁₂	RÎ ₁₃	RÎ ₁₄	RÎ ₁₅	RÎ ₁₆	RÎ ₁₇	RÎ ₁₈	RÎ ₁₉
	UI-дизайн UI Design UX Design UX-дизайн UX Design	S.A.35 S.A.36	4												0,75						1	
	Proiectarea și dezvoltarea jocurilor video Проектирование и разработка видеоигр Video game design and development Grafică și animație pentru jocuri Графика и анимация для видеоигр Graphics and animation in games	S.A.37 S.A.38	4					0,75			0,75			1	1						0,50	
	Crearea conținutului virtual: post-producție Создание виртуального контента: постпродакшн Virtual content creation: post-production	S.O.39	4								0,75			0,50			1	1,25	0,50			
	Promovarea producție media – SMM Продвижение медиапродукции – SMM Promotion of media production - SMM Marketing digital în multimedia Цифровой маркетинг в мультимедиа Digital marketing in multimedia	S.A.40 S.A.41	4		0,50	0,75		0,50												1,25	1	
	Practica de specialitate Практика по специальности Specialty internship	SP.O.42	10					1,50			1,50			2		1,50	1,25	1,25		0,50	0,50	
	Teorii și tehnici ale publicității Теории и техники рекламы Theories and techniques of advertising	F.O.43	4		0,75	0,75		1												1	0,50	
	Texte multimedia Мультимедийные тексты Multimedia texts Narațiune multimedia Мультимедийное повествование Multimedia storytelling	S.A.44 S.A.45	4		0,50		0,50	0,50	1		1,50											
	Generarea de conținut cu IA Генерация контента с использованием ИИ Content generation with AI IA în producția de jocuri video Искусственный интеллект в разработке	S.A.46 S.A.47	4					0,50			1			0,75	1,25						0,50	

[illegible]

			Competențe Компетенции Competences																			
			CP1	CP1	CP1	CP2	CG1	CG1	CG1	CP3	CG2	CP4	CP4	CP5	CG3	CP6	CP7	CP7	CP7	CG4	CP8	
Denumirea unității de curs Наименование учебной единицы Cours		Codul unității de curs Код учебной единицы Code	Nr. de credite de studii Кол-во кредитов ECTS/ Number of ECTS credits	Rezultate ale învățării (RÎ) Результаты обучения Learning outcomes																		
				RÎ ₁	RÎ ₂	RÎ ₃	RÎ ₄	RÎ ₅	RÎ ₆	RÎ ₇	RÎ ₈	RÎ ₉	RÎ ₁₀	RÎ ₁₁	RÎ ₁₂	RÎ ₁₃	RÎ ₁₄	RÎ ₁₅	RÎ ₁₆	RÎ ₁₇	RÎ ₁₈	RÎ ₁₉
	Managementul proiectelor Управление проектами Project management	S.A.59	4									0,50									0,50	
	Producție pentru platforme de streaming Производство контента для стриминговых платформ Streaming content production	S.O.60	4								0,75			0,75				1		1	0,50	
	Practica de cercetare Исследовательская практика Research internship	SP.O.61	4		1	1,25	0,75	0,50													0,50	
	Teza de licență Дипломная работа Bachelor thesis		9			1,50	1,25	1,50			1			1,25			0,75	0,75			1	
	Total		180	7,25	8,75	12,50	11,75	24,75	1,25	1	10,25	16,50	3,50	1	22,25	7	10,50	8,75	9,50	2,25	9,50	11,75