

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

ISC-01-1856

26.05.2022



APROBAT  
APPROVED

La ședința Senatului USM/ MSU SENATE

Proces verbal nr./minute no. 11  
din/date 27.05.2022

Rector/Rector



PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT  
STUDY PLAN

pentru ciclul I, studii superioare de licență  
for the first cycle, Bachelor's degree

Nivelul calificării conform ISCED/ CNC - 6  
Level of Qualification, ISCED - 6

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 Audiovisual techniques and media production

Specialitatea – 0211.7 Designul jocurilor  
Specialty - 0211.7 Game design

Numărul total de credite de studiu ECTS – 180  
Total Number of Credits - 180

Titlul obținut la finalizarea studiilor – Licențiat în Arte audiovizuale și media  
Title awarded – Bachelor of Audiovisual and media arts

Baza admiterii – diploma de bacalaureat, diploma de studii profesionale  
sau un act echivalent de studii  
Access Requirements - Baccalaureate Diploma, Diploma of Professional Studies or an equivalent academic certificate

Limba de instruire - română / rusă / engleză  
Language of Instruction - Romanian / Russian / English

Forma de organizare a învățământului - cu frecvență  
Mode of Study – full-time

Înregistrat/Registered with

Agencia 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**

PROGRAMME COORDINATOR

Departamentul de Informatică

Department of Computer Science

T. Capcelea

Titu Capcelea

**Aprobat/Approved**

**Președintele Consiliului Facultății  
de Matematică și Informatică**

Head of the Council of the Faculty  
of Mathematics and Computer Science

V. Ungureanu

Valeriu Ungureanu

Proces verbal nr. 11

Minute no.

din/date 22.02.2022

**APROBAT**

APPROVED by

**Consiliul Calității USM**

MSU Quality Assurance

Proces verbal nr. 4

Minute no.

Din/date 17.03.2022



**DECIZIA Consiliului pentru Dezvoltare Strategică Instituțională**

Decision of the Institutional Strategic Development Council

Proces verbal nr. 4

Minute no

Din/date 24.05.2022

Andreea

**CALENDARUL UNIVERSITAR/ACADEMIC CALENDAR**

Anul de studii Academic year	Activități didactice Course Calendar		Sesiuni de examene Examinations		Stagii de practică Internships	Vacanțe Holidays		
	Sem. I First sem.	Sem. II Second sem.	Sem. I First sem.	Sem. II Second sem.		Iarnă Winter	Primăvară Spring	Vară Summer
I	01.09.2022-14.12.2022 (15 săptămâni) (15 weeks)	23.01.2023-13.05.2023 (15 săptămâni) (15 weeks)	15.12.2022-23.12.2022 09.01.2023-21.01.2023 (4 săptămâni) (4 weeks)	15.05.2023-03.06.2023 (3 săptămâni) (3 weeks)	05.06.2023-18.06.2023 Practica de inițiere în specialitate Internship for initialization in speciality (2 săptămâni) (2 weeks)	24.12.2022-08.01.2023 (2 săptămâni) (2 weeks)	Paște Easter (1 săptămână) (1 week) 17.04.2024-24.04.2024	20.06.2023-31.08.2023 (10 săptămâni) (10 weeks)
II	01.09.2023-14.12.2023 (15 săptămâni) (15 weeks)	22.01.2024-20.04.2024 (13 săptămâni) (13 weeks)	15.12.2023-23.12.2023 09.01.2024-20.01.2024 (4 săptămâni) (4 weeks)	22.04.2024-03.05.2024 14.05.2024-18.05.2024 (3 săptămâni) (3 weeks)	20.05.2024-15.06.2024 Practica de specialitate Speciality Internship (4 săptămâni) (4 weeks)	24.12.2023-08.01.2024 (2 săptămâni) (2 weeks)	Paște Easter (1 săptămână) (1 week) 05.05.2025-13.05.2025	19.06.2024-31.08.2024 (10 săptămâni) (10 weeks)
III	02.09.2024-14.12.2024 (15 săptămâni) (15 weeks)	13.01.2025-01.03.2025 (7 săptămâni) (7 weeks)	15.12.2024-30.12.2024 (2 săptămâni) (2 weeks)	03.03.2025-15.03.2025 (2 săptămâni) (2 weeks) 02.06.2025-28.06.2025 (4 săptămâni) (4 weeks)*	17.03.2025-03.05.2025 Practica de producție Production Internship (6 săptămâni) (6 weeks) 05.05.2025-31.05.2025 Practica de cercetare Research Internship (4 săptămâni) (4 weeks)	31.12.2024-08.01.2025 (1 săptămână) (1 week)	Paște Easter (1 săptămână) (1 week) 21.04.2025-28.04.2025	
<b>Total nr. săpt. Total number of weeks</b>	45 săptămâni 45 weeks	35 săptămâni 35 weeks	10 săptămâni 10 weeks	12 săptămâni 12 weeks	16 săptămâni 16 weeks	5 săptămâni 5 weeks	3 săptămâni 3 weeks	20 săptămâni 20 weeks

**CONȚINUTUL PLANULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT  
CONTENT OF THE PLAN OF STUDY**

**PLANUL PROCESULUI DE STUDII PE SEMESTRE/ANI DE STUDII  
THE PLAN OF THE STUDY PROCESS PER SEMESTER/YEAR OF STUDY**

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 types of activities			Forma de evaluare Assessment	Număr de credite ECTS Credits
		Total Total	Contact direct Contact Hours	Studiu individual Independent Study	Curs Course	Seminar Seminar	Practice/de laborator Laboratories		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
<b>ANUL I/1st YEAR OF STUDY</b>									
<b>Semestrul I/1st semester</b>									
F.01.O.01	Proiectarea jocurilor video Video game design	120	60	60	30	0	30	Examen Exam	4
F.01.O.02	Narativul în jocurile video Story and narrative development for video games	120	60	60	30	30	0	Examen Exam	4
F.01.O.03	Fundamentele programării Fundamentals of programming	180	90	90	30	30	30	Examen Exam	6
F.01.O.04	Realitate virtuală și augmentată Virtual and augmented reality	150	75	75	30	0	45	Examen Exam	5
F.01.O.05	Modelare, texturare și animație 3D pentru jocuri 3D modeling, texturing and animation for games	150	75	75	30	0	45	Examen Exam	5
G.01.O.06	Limba străină * Foreign language *	180	60	120	0	60	0	Examen Exam	6
G.01.O.07	Educație fizică Physical education	15	15	0	0	15	0	Ev Ev	
<b>Total sem.I/Total for the 1st semester</b>		<b>915</b>	<b>435</b>	<b>480</b>	<b>150</b>	<b>135</b>	<b>150</b>		<b>30</b>

Semestrul II/2nd semester									
F.02.O.08	Programare în limbajul C# <i>C# programming</i>	180	90	90	45	0	45	Examen <i>Exam</i>	6
F.02.O.09	Dezvoltarea jocurilor 2D pe platforma Unity <i>2D game development with Unity</i>	180	90	90	45	0	45	Examen <i>Exam</i>	6
F.02.O.10	Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc <i>Visual scripting systems in game engines</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
F.02.O.11	Sisteme de Operare <i>Operating systems</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
F.02.O.12	HTML, CSS și JavaScript <i>HTML, CSS and JavaScript</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
U.02.A.13	Filozofie <i>Philosophy</i>	120	60	60	30	30	0	Examen <i>Exam</i>	4
U.02.A.14	Cultura comunicării interpersonale și organizaționale <i>Culture of interpersonal and organizational communication</i>								
U.02.A.15	Sociologie <i>Sociology</i>								
U.02.A.16	Cultură și civilizație europeană <i>European culture and civilization</i>								
U.02.A.17	Instituțiile juridico-statale din Republica Moldova <i>State legal institutions of the Republic of Moldova</i>								
G.02.O.18	Educație fizică <i>Physical education</i>	15	15	0	0	15	0	Ev <i>Ev</i>	
	Practica de inițiere în specialitate <i>Internship for initialization in speciality</i>	60	0	60				Examen <i>Exam</i>	2
<b>Total sem.II/Total for the 2nd semester</b>		<b>915</b>	<b>435</b>	<b>480</b>	<b>210</b>	<b>45</b>	<b>180</b>		<b>30</b>
<b>Total Anul I/Total for the 1st year of study</b>		<b>1830</b>	<b>870</b>	<b>960</b>	<b>360</b>	<b>180</b>	<b>330</b>		<b>60</b>
ANUL II/2nd YEAR OF STUDY									
Semestrul III/3rd semester									
F.03.O.19	Programare în limbajul C++ <i>C++ programming</i>	150	60	90	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	5
S.03.O.20	Dezvoltarea jocurilor 3D pe platforma Unity <i>3D Game development with Unity</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
F.03.O.21	Mecanica jocului și detectarea coliziunilor <i>Game mechanics and collision detection</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
S.03.O.22	Inteligență artificială pentru jocurile video <i>Game artificial intelligence</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
S.03.O.23	Dezvoltarea caracterului și a mediului înconjurător în motoarele de joc <i>Character and world development in game engines</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
F.03.O.24	Rețele de Calculatoare <i>Computer Networks</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
U.03.A.25	Economie <i>Economy</i>	150	60	90	30	30	0	Examen <i>Exam</i>	5
U.03.A.26	Republica Moldova: istorie, politică, societate <i>Republic of Moldova: history, politics, society</i>								
U.03.A.27	Integrare europeană <i>European integration</i>								
U.03.A.28	Politologie <i>Political sciences</i>								
U.03.A.29	Etică și estetică <i>Ethics and Aesthetics</i>								
G.03.O.30	Educație fizică <i>Physical education</i>	15	15	0	0	15	0	Ev <i>Ev</i>	
<b>Total sem.III/Total for the 3rd semester</b>		<b>915</b>	<b>435</b>	<b>480</b>	<b>210</b>	<b>45</b>	<b>180</b>		<b>30</b>

Semestrul IV/4th semester									
S.04.O.31	Programarea interfețelor grafice de utilizator pentru jocuri <i>Graphical User Interface (GUI) programming for games</i>	120	52	68	26	0	26	Examen Exam	4
S.04.O.32	Dezvoltarea jocurilor pe platforma Unreal Engine <i>Game development with Unreal Engine</i>	150	78	72	26	0	52	Examen Exam	5
S.04.O.33	Algoritmi, structuri de date și complexitate <i>Algorithms, data structures and complexity</i>	120	52	68	26	0	26	Examen Exam	4
S.04.O.34	Dezvoltarea aplicațiilor de realitate virtuală pe platforma Unity <i>Development of virtual reality applications in Unity</i>	120	65	55	26	0	39	Examen Exam	4
S.04.A.35	Țotogrametria și scanarea 3D <i>Photogrammetry and 3D scanning</i>	120	52	68	26	0	26	Examen Exam	4
S.04.A.36	Scripturi C# pentru dezvoltarea jocului în Unity <i>C# scripts for game development in Unity</i>								
S.04.A.37	Platforme pentru dezvoltarea aplicațiilor de realitate augmentată <i>Platforms for the development of augmented reality applications</i>	120	65	55	26	0	39	Examen Exam	4
S.04.A.38	Programarea jocurilor în limbajul Python <i>Game programming with Python</i>								
S.04.O.39	Teză de an <i>Annual Research Project</i>	30	0	30	0	0	0	Examen Exam	1
G.04.O.40	Educație fizică <i>Physical education</i>	13	13	0	0	13	0	Ev Ev	
	Practica de Specialitate <i>Speciality Internship</i>	120	0	120				Examen Exam	4
<b>Total sem.IV/Total for the 4th semester</b>		<b>913</b>	<b>377</b>	<b>536</b>	<b>156</b>	<b>13</b>	<b>208</b>		<b>30</b>
<b>Total Anul II/Total for the 2nd year of study</b>		<b>1828</b>	<b>812</b>	<b>1016</b>	<b>366</b>	<b>58</b>	<b>388</b>		<b>60</b>
ANUL III/3rd YEAR OF STUDY									
Semestrul V/5th semester									
F.05.O.41	Dezvoltarea proiectelor de realitate extinsă pe platforma Unreal Engine <i>Development of extended reality projects with Unreal Engine</i>	150	75	75	30	0	45	Examen Exam	5
S.05.A.42	Dezvoltarea aplicațiilor de realitate augmentată cu Unity și Vuforia <i>Augmented reality application development with Unity and Vuforia</i>	180	75	105	30	0	45	Examen Exam	6
S.05.A.43	Imprimarea 3D <i>3D Printing</i>								
S.05.O.44	Design-ul audio și efecte vizuale pentru dezvoltarea jocului <i>Audio design and visual effects for game development</i>	150	75	75	30	0	45	Examen Exam	5
S.05.A.45	Proiectarea sistemelor informatice <i>Design of information systems</i>	120	60	60	30	0	30	Examen Exam	4
S.05.A.46	Dezvoltare de jocuri web cu JavaScript și HTML <i>Web game developing with JavaScript and HTML</i>								
S.05.A.47	Programarea jocurilor multiplayer <i>Multiplayer game programming</i>	150	75	75	30	0	45	Examen Exam	5
S.05.A.48	Programare în limbajul Java <i>Java programming</i>								
S.05.A.49	Testarea și optimizarea jocurilor <i>Game testing and optimization</i>	150	75	75	30	0	45	Examen Exam	5
S.05.A.50	Dezvoltarea jocurilor pe platforma Godot <i>Game development with Godot Engine</i>								
<b>Total sem.V/Total for the 5th semester</b>		<b>900</b>	<b>435</b>	<b>465</b>	<b>180</b>	<b>0</b>	<b>255</b>		<b>30</b>

Semestrul VI/6th semester									
S.06.O.51	Mijloace tehnice în multimedia <i>Technical means in multimedia</i>	90	56	34	28	0	28	Examen <i>Exam</i>	3
G.06.O.52	Etica și integritatea profesională în mediul online <i>Online ethics and professional integrity</i>	90	28	62	14	14	0	Examen <i>Exam</i>	3
S.06.A.53	Producție virtuală 3D pentru realizarea de filme în timp real <i>3D virtual production for real-time filmmaking</i>	90	42	48	14	0	28	Examen <i>Exam</i>	3
S.06.A.54	Redare 3D în timp real <i>Real-time 3D rendering</i>								
S.06.A.55	Montajul și imaginea video <i>Video editing</i>	60	35	25	14	0	21	Examen <i>Exam</i>	2
S.06.A.56	Producția de sunet <i>Sound production</i>								
S.06.A.57	Managementul proiectelor <i>Project management</i>	60	35	25	21	14	0	Examen <i>Exam</i>	2
S.06.A.58	Marketing digital <i>Digital marketing</i>								
	Practica de Producție <i>Production internship</i>	180		180				Examen <i>Exam</i>	6
	Practica de Cercetare <i>Research internship</i>	180		180				Ev.	6
	Examen de Licență <i>Final exam</i>	150		150				Examen <i>Exam</i>	5
<b>Total sem.VI/Total for the 6th semester</b>		900	196	704	91	28	77		30
<b>Total Anul III/Total for the 3rd year of study</b>		1800	631	1169	271	28	332		60
<b>Total</b>		5458	2313	3145	997	266	1050		180

\* Notă: Limba engleză / Limba franceză

\* Remark : English /French

**LIMBA ROMÂNĂ PENTRU ALOLINGVI**  
**ROMANIAN LANGUAGE FOR THE SPEAKERS OF OTHER LANGUAGES**

Cod <i>Code</i>	Denumirea unității de curs/modulului <i>Course/Module</i>	Număr de ore <i>Number of Hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități/ <i>Number of hours per types of activities</i>			Forma de evaluare <i>Assessment</i>	Număr de ECTS <i>ECTS Credits</i>
		Total <i>Total</i>	Contact direct <i>Contact Hours</i>	Studiu individual <i>Independent Study</i>	Curs <i>Course</i>	Seminar <i>Seminar</i>	Practice de laborator <i>Laboratories</i>		
G.01.O.59	Limba română de comunicare 1 <i>Romanian for communication 1</i>	120 sem. I	60	60	0	60	0	Examen <i>Exam</i>	4
G.02.O.60	Limba română de comunicare 2 <i>Romanian for communication 2</i>	120 sem. II	60	60	0	60	0	Examen <i>Exam</i>	4

**STAGIILE DE PRACTICA**  
**INTERNSHIPS**

Nr. d/o <i>No.</i>	Tipul stagiului de practică <i>Internships</i>	An de studii <i>Year of study</i>	Semestrul <i>Semester</i>	Durata (șapt./ore) <i>Duration</i>	Perioada desfășurării <i>Calendar</i>	Număr de ECTS <i>ECTS Credits</i>
1	Practica de inițiere în specialitate <i>Internship for initialization in speciality</i>	I	II	2/60	iunie <i>June</i>	2
2	Practica de Specialitate <i>Speciality Internship</i>	II	IV	4/120	mai-iunie <i>May-June</i>	4
3	Practica de Producție <i>Production Internship</i>	III	VI	6/180	martie-aprilie <i>March-April</i>	6
4	Practica de Cercetare <i>Research Internship</i>	III	VI	4/180	mai <i>May</i>	6
<b>Total</b>				0		18

**UNITĂȚILE DE CURS/MODULELE LA LIBERĂ ALEGERE**

*ELECTIVES*

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 types of activities			Forma de evaluare Assessment	Număr de ECTS ECTS Credits
		Total Total	Contact direct Contact Hours	Studiu individual Independent Study	Curs Course	Seminar Seminar	Practice/de laborator Laboratories		
1	Limba engleză II (nivel intermediar) <i>English II (intermediate level)</i>	120, sem.II	60	60	0	60	0	Examen <i>Exam</i>	4
2	Limba engleză III (nivel avansat) <i>English III (advanced level)</i>	120, sem.III	60	60	0	60	0	Examen <i>Exam</i>	4
3	Testarea software automatizată <i>Automated software testing</i>	120, sem.IV	52	68	26	0	26	Examen <i>Exam</i>	4
4	Interfețe și testări <i>Interfaces testing</i>	150, sem.V	75	75	30	0	45	Examen <i>Exam</i>	5
5	Physical Computing	150, serm.V	75	75	30	0	45	Examen <i>Exam</i>	5

**FORMA DE EVALUARE FINALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII**  
*FINAL EVALUATION OF THE STUDY PROGRAMME*

Nr. d/o No.	Examenul de licență <i>Final evaluation</i>	Perioada <i>Term</i>	Număr de ECTS ECTS Credits
1	Examen la disciplina de specialitate: Competențe profesionale în designul jocurilor <i>Exam on specialty course: Professional skills in game design</i>	iunie June	2
2	Susținerea tezei de licență <i>Final research project</i>	iunie June	3

**MINIMUM CURRICULAR PENTRU PROGRAMELE DE MASTER**  
**ale domeniilor de formare profesională**  
**CURRICULAR MINIMUM FOR MASTER PROGRAMMES**  
**of the professional training fields**  
**Dezvoltarea produselor program și a aplicațiilor**  
**Software and applications development and analysis**

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 types of activities			Forma de evaluare Assessment	Număr de ECTS ECTS Credits
		Total Total	Contact direct Contact Hours	Studiu individual Independent Study	Curs Course	Seminar Seminar	Practice/de laborator Laboratories		
F.01.O.05	Modelare, texturare și animație 3D pentru jocuri <i>3D modeling, texturing and animation for games</i>	150	75	75	30	0	45	Examen <i>Exam</i>	5
F.02.O.11	Sisteme de Operare <i>Operating systems</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
F.02.O.12	HTML, CSS și JavaScript <i>HTML, CSS and JavaScript</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
F.03.O.19	Programare în limbajul C++ <i>C++ programming</i>	150	60	90	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	5
F.03.O.24	Rețele de Calculatoare <i>Computer Networks</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
S.04.O.33	Algoritmi, structuri de date și complexitate <i>Algorithms, data structures and complexity</i>	120	52	68	26	0	26	Examen <i>Exam</i>	4
S.05.A.45	Proiectarea sistemelor informatice <i>Design of information systems</i>	120	60	60	30	0	30	Examen <i>Exam</i>	4
<b>Total</b>		<b>540</b>	<b>255</b>	<b>285</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>135</b>		<b>30</b>

**Modulul psiho-pedagogic (la liberă alegere)**

*Psihopedagogic module (free choice)*

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 types of activities			Forma de evaluare Assessment	Număr de ECTS ECTS Credits
		Total Total	Contact direct Contact Hours	Studiu individual Independent Study	Curs Course	Seminar Seminar	Practice/de laborator Laboratories		
1	Psihologia <i>Psychology</i>	180, sem. II	75	105	30	45	0	Examen <i>Exam</i>	6
2	Modul pedagogic/ <i>Pedagogical Module</i> Pedagogie generală/ <i>General Pedagogy</i> Educație incluzivă/ <i>Inclusive Education</i> Educație interculturală/ <i>Intercultural Education</i> Management educațional/ <i>Educational Management</i>	180, sem.III	75	105	30	45	0	Examen <i>Exam</i>	6
3	Didactica disciplinei <i>Didactics of the discipline</i>	180, sem. IV	65	115	26	39	0	Examen <i>Exam</i>	6



4	Curs opțional la psihologie Psihologia vârstelor/Psihologia comunicării <i>Optional course in psychology Psychology of ages / Psychology of Communication</i>	120, sem. II	45	75	15	30	0	Examen <i>Exam</i>	4
5	Curs opțional la pedagogie Educație complementară/Tehnologii educaționale/Psihopedagogia centrată pe cel ce învață/Managementul clasei <i>Optional course in pedagogy Complementary education / Educational technologies / Student-centered psychopedagogy / Class management</i>	120, sem.III	45	75	15	30	0	Examen <i>Exam</i>	4
6	Curs opțional la didactica matematicii Tehnologii moderne de instruire / Teoria și metodologia evaluării <i>Optional course in mathematics didactics Modern training technologies / Evaluation theory and methodology</i>	120, sem. IV	39	81	13	26	0	Examen <i>Exam</i>	4
7	Practica de inițiere la psihologie Internship of initiation in psychology	90, sem.II	0	90	0	0	0	Ev.	3
8	Practica de inițiere la pedagogie Initial Internship in pedagogy	90, sem.III	0	90	0	0	0	Ev.	3
9	Practica extracurriculară Extracurricular Internship	360, sem.IV	0	360	0	0	0	Ev.	12
10	Practica la didactică Internship in didactics	120, sem.V	0	120	0	0	0	Examen <i>Exam</i>	4
11	Practica pedagogică Internship in pedagogy	240, sem.VI	0	240	0	0	0	Examen <i>Exam</i>	8
	<b>Total</b>	<b>1800</b>	<b>344</b>	<b>1456</b>	<b>129</b>	<b>215</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>





Programarea interfețelor grafice de utilizator pentru jocuri Graphical User Interface (GUI) programming for games			+	+	+			+	+	+
Dezvoltarea jocurilor pe platforma Unreal Engine Game development with Unreal Engine			+	+	+			+		+
Algoritmi, Structuri de Date și Complexitate Algorithms, data structures and complexity			+	+			+	+	+	
Dezvoltarea aplicațiilor de realitate virtuală pe platforma Unity Development of virtual reality applications in Unity			+	+	+		+	+	+	+
Fotogrametria și scanarea 3D Photogrammetry and 3D scanning			+		+	+		+	+	
Scripturi C# pentru dezvoltarea jocului în Unity C# scripts for game development in Unity			+	+	+	+	+	+	+	+
Platforme pentru dezvoltarea aplicațiilor de realitate augmentată Platforms for the development of augmented reality applications			+	+	+	+	+	+	+	+
Programarea jocurilor în limbajul Python Game programming with Python			+	+	+			+		
Dezvoltarea proiectelor de realitate extinsă pe platforma Unreal Engine Development of extended reality projects with Unreal Engine			+	+	+	+		+	+	+
Dezvoltarea aplicațiilor de realitate augmentată cu Unity și Vuforia Augmented reality application development with Unity and Vuforia			+	+			+	+		
Imprimarea 3D 3D Printing			+	+	+	+	+	+	+	+
Design-ul audio și efecte vizuale pentru dezvoltarea jocului Audio design and visual effects for game development				+		+	+	+		+
Proiectarea sistemelor informatice Design of information systems			+	+	+			+	+	+
Dezvoltare de jocuri web cu JavaScript și HTML Web game developing with JavaScript and HTML			+	+	+			+	+	+
Programarea jocurilor multiplayer Multiplayer game programming			+	+	+			+	+	+
Programare în limbajul Java Java programming			+	+						+
Testarea și optimizarea jocurilor Game testing and optimization			+	+	+	+	+	+		+
Dezvoltarea jocurilor cu motorul Godot Game development with Godot Engine			+	+	+			+		
Mijloace tehnice în multimedia Technical means in multimedia			+						+	+
Etica și integritatea profesională în mediul online Online ethics and professional integrity			+	+		+		+		
Producție virtuală 3D pentru realizarea de filme în timp real			+	+	+	+	+	+		

Redare 3D în timp real Real-time 3D rendering			+	+	+					+
Montajul și imaginea video Video editing						+		+		+
Sound production Производство звука			+						+	+
Managementul proiectelor Project management			+					+	+	+
Marketing digital Digital marketing			+			+		+		
Practica de Producție Production internship			+	+	+	+	+	+	+	+
Practica de Cercetare Research internship			+	+	+	+	+	+	+	+
Examen de Licență <i>Final exam</i>			+	+	+	+	+	+	+	+

**NOTĂ EXPLICATIVĂ**  
**la Planul de învățământ**  
**pentru programul *Designul jocurilor***

**1. Descrierea programului de studii**

**Nivelul de calificare conform ISCED – 6**

**Domeniul general de studiu – 021 Arte**

**Domeniul de formare profesională – 0211 Tehnici audiovizuale și producție media**

**Specialitatea – 0211.7 Designul jocurilor**

**Titlul obținut – Licențiat în Arte audiovizuale și media**

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

**Limba de instruire – română / rusă**

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

**2. Cunoștințele, abilitățile și competențele asigurate de programul de studii**

Absolventul programului este un specialist de înaltă calificare, care a dezvoltat cunoștințe, abilități și competențe cheie în domenii ce țin de limbaje și tehnici de programare, automatizarea proiectării produselor software, dezvoltarea de jocuri video, modelare și animație pe calculator, inteligență artificială, dezvoltarea de aplicații de realitate virtuală și augmentată, managementul proiectelor. Absolventul programului posedă cunoștințe, capacități și competențe cheie necesare pentru dezvoltarea produselor și tehnologiilor software în domenii ce implică tehnologiile multimedia.

Absolventul programului are cunoștințe, abilități și competențe specializate suficiente pentru a rezolva și probleme în materie de cercetare și inovație, pentru a dezvolta noi cunoștințe, proceduri, metode și paradigme de programare a jocurilor și a aplicațiilor de realitate virtuală și augmentată. După completarea programului de instruire, absolventul obține următoarele **competențe generale**:

- G1. Proiectarea aplicațiilor;
- G2. Proiectarea și dezvoltarea aplicațiilor;
- G3. Integrarea componentelor;
- G4. Testarea aplicațiilor;
- G5. Implementarea soluțiilor;
- G6. Elaborarea documentației;
- G7. Managementul problemelor;
- G8. Educație și formare profesională;

și următoarele **competențe specifice**:

- C1. Ia în considerare propriile acțiuni și cele ale terților pentru a asigura integrarea corectă a aplicației într-un mediu complex, în conformitate cu nevoile utilizatorilor/clientilor;
- C2. Acționează creativ pentru a dezvolta aplicații și a selecta opțiunile tehnice adecvate. Participă la alte activități de dezvoltare. Optimizează dezvoltarea, întreținerea și performanța aplicațiilor prin utilizarea modelelor de design și prin reutilizarea soluțiilor testate;
- C3. Ia în considerare propriile acțiuni și cele ale terților în procesul de integrare. Respectă standardele și procedurile de control adecvate pentru a menține integritatea funcționalității și fiabilitatea generală a sistemului;
- C4. Asigură expertiza pentru a supraveghea programele complexe de testare. Asigură documentarea testelor și a rezultatelor pentru a furniza informații managerilor relevanți ai procesului/proceselor cum ar fi proiectanții, utilizatorii sau tehnicienii de întreținere. Asigură conformitatea cu procedurile de testare, inclusiv trasabilitatea documentată;

- C5. Ia în considerare propriile acțiuni și cele ale altora pentru a oferi soluții și a iniția o comunicare și o colaborare cu părțile interesate. Asigură expertiza pentru a influența, prin consiliere și asistență, dezvoltarea de soluții;
- C6. Adaptează nivelul de detaliere în funcție de obiectivul documentației și publicul vizat;
- C7. Folosește cunoștințele de specialitate și înțelegerea aprofundată a infrastructurii TIC și a procesului de gestionare a problemelor pentru identificarea defecțiunilor și rezolvarea acestora cu cele mai mici întreruperi posibile. Ia decizii informate în situații tensionate emoțional cu privire la acțiunile adecvate necesare pentru a minimiza impactul asupra afacerii. Identifică rapid componentele defecte, selectează alternative privind modul de reparare;
- C8. Acționează creativ pentru a analiza lacunele în materie de competențe; elaborează cerințe specifice și identifică sursele potențiale de furnizare a formării. Are cunoștințe foarte bune a pieței de formare și stabilește un mecanism de feedback pentru a evalua plusvaloarea programelor de formare alternativă.

Contactul direct al profesorilor cu studenții se desfășoară în cadrul orelor de curs, seminar, laborator și consultații.

Metodele de evaluare sunt variate și se bazează implicit pe: lucrările de laborator, proiectele cu sarcini individuale, proiectele cu sarcini colective, având o finalitate practică în care se evidențiază clar meritul și rolul fiecărui membru al echipei, testele, atestările, examenele și teza de licență.

Evaluarea academică se desfășoară în diverse etape și forme: *evaluarea curentă, evaluarea lucrului individual, evaluarea sumativă, evaluarea competențelor profesionale în cadrul practicilor, evaluarea finală.*

Aprecierea standardului educațional/profesional ca finalitate a procesului de formare profesională inițială ne permite să stabilim criterii de evaluare clare și creează un mecanism funcțional, prin care sunt coordonate eficient toate elementele procesului de învățământ – învățarea, predarea și evaluarea. Accentuarea gradului de implicare a studentului în procesul instructiv necesită o revizuire a strategiei de predare și evaluare. La realizarea acestei strategii contribuie diferite metode de predare-învățare-evaluare, axate pe participarea cât mai activă a studentului în procesul educațional.

Studentul este obligat să susțină toate examenele prevăzute în *Planul de învățământ* al programului pe care îl urmează și este admis la examen doar dacă a realizat obiectivele curriculare, a obținut o notă de promovare în cadrul evaluărilor curente, a frecventat mai mult de 70 la sută din orele de contact direct prevăzute și a îndeplinit sarcinile prevăzute pentru activitatea de învățare individuală. Pentru a fi promovat în următorul an de studii, studentul trebuie să acumuleze numărul de credite obligatorii pentru calificare, prevăzute în plan (minim 40 de credite la unitățile de curs/modulele obligatorii pentru anul curent de studii și acumularea a 60 de credite prevăzute pentru anii precedenți, precum și pentru anul de finalizare a studiilor universitare). Studenții ce au credite restante, dar au fost înscriși în următorul an de studii, pot susține restanțele în 2 sesiuni de recuperare, prevăzute în Calendarul academic. În cazul în care studentul nu a reușit acumularea creditelor restante în cele două sesiuni de recuperare, acesta poate susține restanțele în sesiunea de promovare. Diploma de Licență este conferită studenților care au realizat complet programul echivalent cu 180 de credite ECTS și au susținut examenele (inclusiv susținerea tezei de Licență) cu o notă mai mare sau egal cu „5”.

### 3. Obiectivele programului de studii, inclusiv corespunderea acestora misiunii universității

Obiectivele programului sunt corelate cu strategiile, politicile de asigurare a calității și obiectivul strategic al USM, expuse în *Planul strategic al USM 2021-2026* și se concretizează în:

- dezvoltarea și consolidarea calității ofertei educaționale;
- elaborarea planurilor de învățământ, din perspectiva formării competențelor profesionale, a abordărilor interdisciplinare și a problematicei actuale a domeniului de formare profesională;
- dezvoltarea curricula la discipline, cu axarea procesului didactic pe student, cu accent pe realizarea lucrului individual și aplicarea tehnologiilor didactice interactive;

- parteneriat cu angajatorii în vederea identificării necesităților de formare a specialiștilor în domeniul corespunzător;
- compatibilizarea programului cu cele din alte state europene în scopul internaționalizării studiilor și motivarea mobilității studenților și profesorilor din program.

Aceste obiective corespund celor formulate în *Strategia de dezvoltare a educației pentru anii 2021-2030 „Educația-2030”* care prevăd, printre altele, modernizarea curriculumului universitar din perspectiva centrării pe competențe, pe cel ce învață și pe necesitățile pieței forței de muncă.

**Misiunea specialității 0211.7 Designul jocurilor** constă în pregătirea unor specialiști de înaltă calificare care au cunoștințe, abilități și competențe cheie în producția multimedia, dezvoltarea aplicațiilor de realitate virtuală și augmentată, inclusiv a jocurilor video, modelare și animație 3D, inteligență artificială, limbajele și tehnicile de programare, automatizarea proiectării produselor software, managementul proiectelor și tehnologiile de rețea.

#### **4. Racordarea programului de studii și a conținuturilor din Planul de învățământ la tendințele internaționale din domeniu**

**Caracteristicile** unui absolvent al programului licență 0211.7 *Designul jocurilor* nu se rezumă doar la capacitățile de aplicare a tehnologiilor informaționale în variate domenii de activitate a omului, ci se extind la calități ce țin de creativitate și cercetare științifică, la abilități manageriale pentru colective relativ mari. Programul de studii este racordat la tendințele internaționale din domeniul informaticii aplicate ce țin de posedarea cunoștințelor, abilităților și competențelor necesare pentru a aplica cele mai de succes limbaje de programare în activitatea profesională și de a soluționa diverse probleme din domeniul multimedia și a informaticii aplicate, dar și din diverse domenii ale activității umane.

Cursurile ținute în cadrul programului de licență 0211.7 *Designul jocurilor* sunt ținute de un colectiv didactic înalt calificat format din doi profesori universitari și 10 conferențieri universitari. Toate cursurile propuse sunt bazate pe tehnologiile informaționale de ultimă oră. Un exemplu elocvent în acest context fiind colaborarea cu centrul de tehnologii digital media Mediacor, care oferă spații de producție multimedia de ultima generație, precum și tehnologii de lucru.

#### **5. Evaluarea așteptărilor sectorului economic și social**

Cursurile din cadrul programului de licență 0211.7 *Designul jocurilor* sunt ținute de un colectiv didactic înalt calificat și se bazează pe tehnologiile informaționale de ultimă oră.

Programul de licență 0211.7 *Designul jocurilor* a fost elaborat în conformitate cu prevederile *Regulamentului privind inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea periodică a programelor de studii*.

Annual planul de învățământ al programului este discutat în cadrul Departamentului de Informatică, Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății, apoi aprobat la Consiliul Facultății de Matematică și Informatică, iar decizia finală privind aprobarea programului este luată în cadrul ședinței Senatului USM.

Pentru o evaluare mai obiectivă a programului se organizează întruniri cu reprezentanți ai diferitor unități economice, sociale și de cercetare, în rezultatul cărora se trasează noi obiective ale programului, se efectuează schimbări în planul de învățământ, dar și în curricula disciplinelor.

#### **6. Consultarea partenerilor în procesul de elaborare a programului de studii**

La elaborarea programului de licență 0211.7 *Designul jocurilor*, în vederea asigurării standardelor de calitate au fost consultați partenerii Facultății de Matematică și Informatică în cadrul întrunirilor cu angajatori, absolvenți, profesori și studenți ai Facultății, reprezentanții companiilor TryMyGames, Midnight Works și Stellar Group, specializate în dezvoltarea jocurilor video și a aplicațiilor de realitate virtuală, precum și reprezentanții grupului de companii Mediacor.



## **7. Relevanța programului de studii pentru piața forței de muncă**

Programul de licență 0211.7 *Designul jocurilor* a fost creat în conformitate cu *Nomenclatorul domeniilor de formare profesională și al specialităților în învățământul superior*, cu scopul pregătirii specialiștilor capabili să rezolve diferite probleme ce apar în organizațiile din țară, dar și să efectueze cercetări științifice în cadrul unor proiecte de cercetare, din domeniul Informaticii, Matematicii și Economiei, inclusiv cu aplicații în diferite ramuri ale științelor naturale sau ale economiei naționale (conform *Cadrul Național al Calificărilor*). Necesitatea programului de licență 0211.7 *Designul jocurilor* este determinată de cererea pe piața muncii a specialiștilor de înaltă calificare și performanță, care au o pregătire avansată în domeniul producției multimedia și a tehnologiilor informaționale. Cunoașterea tehnologiilor utilizate în dezvoltarea produselor multimedia va facilita angajarea absolvenților în câmpul muncii, în cadrul instituțiilor de stat sau a companiilor private.

## **8. Posibilitățile de angajare a absolvenților**

Absolventul programului de licență 0211.7 *Designul jocurilor* poate să activeze în calitate de programator, manager de sisteme informatice, proiectant de sisteme informatice, dezvoltator de software, designer multimedia în ministere și departamente, întreprinderi de stat sau private, firme și companii producătoare de software, în diverse domenii ale sectorului privat și de stat.

**Angajabilitatea** absolvenților programului 0211.7 *Designul jocurilor* este una extrem de înaltă grație combinației optime dintre cunoștințele, abilitățile și competențele teoretice și practice obținute în procesul de studii, dar în mare parte și oportunității oferite studenților de a-și selecta trasee individuale de studii.

## **9. Accesul la studii a titularilor de diplome obținute după finalizarea respectivului program de studii**

Pregătirea obținută în cadrul programului de licență în 0211.7 *Designul jocurilor* va permite deținătorilor diplomei de licență să continue studiile la masterat, în domeniul Informaticii, precum și în cadrul unor domenii înrudite.

**EXPLANATORY NOTE**  
**for the Study Plan**  
**for the programme *Game design***

**1. Description of the study program**

**Qualification level according to ISCED – 6**

**General field of study – 021 Arts**

**Professional training field – 0211 Audiovisual techniques and media production**

**Speciality – 0211.7 Game design**

**Title awarded – Bachelor of Audiovisual Arts and Media**

**Total number of credits – 180**

**Language of training – Romanian / Russian**

**Mode of Study – full-time**

**2. The knowledge, skills and competences provided by the study program**

The graduate of the program is a highly qualified specialist who possesses key knowledge, skills and competencies in areas related to programming languages and techniques, software design automation, video game development, computer modeling and animation, artificial intelligence, software development, virtual and augmented reality applications, project management. The graduate of the program has the knowledge, skills and key competencies needed to develop software products and technologies in areas involving multimedia technologies.

The graduate of the program has sufficient specialized knowledge, skills and competencies to solve research and innovation problems, to develop new knowledge, procedures, methods and paradigms for programming virtual and augmented reality games and applications. Upon completion of the training program, the graduate acquires the following general competencies:

- G1. Application design;
- G2. Design and development of applications;
- G3. Component integration;
- G4. Application testing;
- G5. Implementing solutions;
- G6. Elaboration of documentation;
- G7. Problem management;
- G8. Education and training;

and the following **specific competencies**:

- C1. Considers own actions and those of third parties to ensure the correct integration of the application in a complex environment, in accordance with the needs of users / customers;
- C2. Acts creatively to develop applications and select the appropriate technical options. Participates in other development activities. Optimizes application development, maintenance and performance by using design models and reusing tested solutions;
- C3. Considers own actions and those of third parties in the integration process. Complies with appropriate control standards and procedures to maintain the integrity of the overall functionality and reliability of the system;
- C4. Ensures expertise to oversee complex testing programs. Ensures documentation of tests and results to provide information to relevant managers of the process / processes such as designers, users or maintenance technicians. Ensures compliance with testing procedures, including documented traceability;

- C5. Considers own actions and those of others to provide solutions and initiate communication and collaboration with stakeholders. Ensures expertise to influence, through counselling and assistance, the solution development;
- C6. Adapts the level of detail depending on the objective of the documentation and the target audience;
- C7. Uses expertise and in-depth understanding of ICT infrastructure and problem management process to identify failures and resolve them with the least possible disruption. Makes informed decisions in emotionally tense situations about the appropriate actions needed to minimize the impact on the business. Quickly identifies defective components, selects alternatives on how to repair;
- C8. Acts creatively to analyse skills gaps; develops specific requirements and identifies potential sources of training provision. Has particularly good knowledge of the training market and establishes a feedback mechanism to assess the added value of alternative training programs.

The direct contact of the professors with the students takes place during the classes, seminar, laboratory, and consultations.

The evaluation methods are varied and are based implicitly on: laboratory works, projects with individual tasks, projects with collective tasks having a practical purpose in which the merit and role of each team member are clearly highlighted, tests, certificates, exams, and license thesis.

The academic evaluation is carried out in various stages and forms: the current evaluation, the evaluation of the individual work, the summative evaluation, the evaluation of the professional competences within the practices, the final evaluation.

The appreciation of the educational / professional standard as a finality of the initial vocational training process allows us to establish clear evaluation criteria and creates a functional mechanism through which all the elements of the education process – learning, teaching and evaluation, are efficiently corrected. Increasing the degree of student involvement in the instructional process requires a revision of the teaching and assessment strategy. Different methods of teaching-learning-evaluation contribute to the implementation of this strategy, focused on the most active participation of the student in the educational process.

The student is required to pass all the exams provided in the curriculum of the program that follows and is admitted to the exam only if he has achieved the curricular objectives, obtained a mark of promotion in the current assessments, attended more than 70 percent of the contact hours, provided and fulfilled the tasks for the individual learning activity. In order to be promoted in the following year of studies, the student must accumulate the number of compulsory credits for qualification, provided in the plan (minimum 40 credits at the units of course / compulsory modules for the current year of studies and the accumulation of 60 credits for the previous years, as well as for the year of completion of university studies). Students who have outstanding credits, but were enrolled in the following year of studies, can support the arrears in 2 recovery sessions, provided in the Academic Calendar. If the student failed to accumulate the outstanding credits in the two recovery sessions, he/she can claim the arrears in the promotion session. The Bachelor's degree is awarded to students who have completed the equivalent program with 180 ECTS credits and have passed the exams (including the bachelor's thesis) at least with the mark "5".

### **3. The objectives of the study program, including their correspondence to the mission of the university**

The **objectives** of the program are correlated with the strategies, the quality assurance policies and the strategic objective of the MSU, set out in the *Strategic Plan of the MSU 2021-2026* and are materialized in:

- development and consolidation of the quality of the educational offer;
- elaboration of the educational plans, from the perspective of the training of the professional competences, of the interdisciplinary approaches and of the current problematic of the field of professional training;

- developing curricula in disciplines, focusing on the didactic process on the student, focusing on the achievement of individual work and applying interactive didactic technologies;
- partnership with employers in order to identify the training needs of the specialists in the corresponding field;
- the compatibility of the program with those of other European states in order to internationalize the studies and to motivate the mobility of the bachelors and teachers from the program.

These objectives correspond to those formulated in the *Education Development Strategy for the years 2021-2030 „Education-2030”* which foresee, among others, the modernization of the university curriculum from the perspective of focusing on skills, the learner and the needs of the labour market.

The mission of the bachelor programme *0211.7 Game design* involves training highly qualified specialists who have key knowledge, skills and competencies in multimedia production, developing virtual and augmented reality applications, including video games, 3D modeling and animation, artificial intelligence, languages and techniques. programming, software automation design, project management and network technologies.

#### **4. Connecting the study program and the contents of the curriculum to the international trends in the field**

The characteristics of a graduate of the bachelor's program *0211.7 Game design* is not limited to the ability to apply information technology in various fields of human activity, but extends to qualities related to creativity and scientific research, managerial skills for relatively large teams. The curriculum is connected to the international trends in the field of applied informatics related to the possession of the knowledge, skills and competencies necessary to apply the most successful programming languages in the professional activity and to solve various problems in the field of multimedia and applied informatics. and from various fields of human activity. The courses held under the bachelor's program 0211.7 The design of the games are taught by a highly qualified teaching staff consisting of two university professors and 10 associate professors. All courses offered are based on state-of-the-art information technology. An eloquent example in this context is the collaboration with the Mediacor digital media technology center, which offers state-of-the-art multimedia production spaces as well as working technologies.

#### **5. Evaluation of the expectations of the economic and social sector**

The courses within the *0211.7 Game design* degree program are held by a highly qualified teaching staff and are based on the latest information technologies.

The bachelor programme *0211.7 Game design* was developed in accordance with the provisions of the *Regulations regarding the initiation, approval, monitoring and periodic evaluation of the study programs*. Each year the curriculum of the program is discussed within the Department of Computer Science, the Commission for Quality Assurance of the Faculty, then approved at the Council of the Faculty of Mathematics and Computer Science, and the final decision regarding the approval of the program is taken by the MSU Senate.

For a more objective evaluation of the program, meetings with representatives of different economic, social and research units are organized, as a result of which new objectives of the program are drawn, changes are made in the curriculum, but also in the curricula of the disciplines.

#### **6. Consultation of the partners in the process of elaborating the study program**

During the elaboration of the license program *0211.7 Game design*, in order to ensure quality standards, the partners of the Faculty of Mathematics and Informatics were consulted in meetings with employers, graduates, professors and students of the Faculty, representatives of companies TryMyGames, Midnight Works and Stellar Group, specialized in development of video games and virtual reality applications, as well as representatives of the Mediacor group of companies.

## **7. The relevance of the study program for the labour market**

Bachelor's program *0211.7 Game design* was created in accordance with the *Nomenclature of Vocational Training and Higher Education Specialties*, in order to train specialists capable of solving various problems that arise in organizations in the country, but also to conduct scientific research in projects research, in the field of Informatics, Mathematics and Economics, including with applications in different branches of natural sciences or national economy (according to the National Qualifications Framework). The need for the license program *0211.7 The design of games* is driven by the demand on the labor market for highly qualified and high-performance specialists with advanced training in multimedia production and information technology. Knowledge of the technologies used in the development of multimedia products will facilitate the employment of graduates in the field of work, in state institutions or private companies.

## **8. The possibilities of hiring graduates**

The graduates of the bachelor programme *0211.7 Game design* can work as a programmer, computer system manager, computer system designer, software developer, multimedia designer in ministries and departments, state or private enterprises, companies and software companies, in various areas of the private and state sector.

**The employability** of graduates of the programme *0211.7 Game design* is extremely high due to the optimal combination of theoretical and practical knowledge, skills and competences acquired in the study process, but also to the opportunity offered to bachelor students to select individual study paths.

## **9. Access to studies of diploma holders obtained after the completion of the respective study program**

The training obtained in the bachelor programme *0211.7 Game design* will allow the holders of the bachelor's degree to continue their bachelor studies, in the field of *Computer Science*, as well as in some related fields.