

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/đama/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/đama/ date 29.04.2025
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 Аудиовизуальные 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 and Media Arts

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/ Запестрировано/ 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/đama/date _____

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

APROBAT:

PROGRAMME COORDINATOR

Şef Departament

Head of Departament

Aprobat/Approved by:

Proces verbal nr. 8 din 24.04.25

Minutes no. 8

APPROVED by:

Preşedintele Consiliului Calităţii USM

MSU Quality Assurance

Proces verbal nr. 7 din 24.04.25

Minute no. _____



APROBAT:

Approved by:

Preşedintele Consiliului Facultății Jurnalism și Științe ale Comunicării

Head of the Faculty Council

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



Proces verbal nr. 8 din 25.04.2025

Minute no. 8

CALENDARUL UNIVERSITAR
ACADEMIC CALENDAR

Anul de studii <i>Academic year</i>	Activități didactice <i>Didactic activities</i>		Sesiuni de examene <i>Examinations</i>		Stagii de practică <i>Internships</i>	Vacanțe <i>vacations</i>		
	Sem. I <i>Semester I</i>	Sem. II <i>Semester II</i>	Sem. I <i>Semester I</i>	Sem. II <i>Semester II</i>		Iarnă <i>Winter</i>	Primăvară <i>Spring</i>	Vară <i>Summer</i>
Anul I	Septembrie – decembrie <i>September - december</i>	Februarie – mai <i>February-may</i>	Decembrie – ianuarie <i>December - january</i>	Mai – iunie <i>May-june</i>	Sem. II	Ianuarie <i>January</i>	Aprilie <i>April</i>	Iulie – august <i>July-august</i>
Anul II	Septembrie-decembrie <i>September-december</i>	Februarie - mai <i>February - may</i>	Decembrie – ianuarie <i>December – january</i>	Mai – iunie <i>May-june</i>	-	Ianuarie <i>January</i>	Mai <i>May</i>	Iulie-august <i>July-August</i>
Anul III	Septembrie-decembrie <i>September-December</i>	Februarie - mai <i>February - May</i>	Noiembrie <i>November</i>	Februarie <i>February</i>	Sem. V și VI <i>Sem. V& VI</i>	Ianuarie <i>January</i>	Aprilie <i>April</i>	-
Total săptămâni <i>Total nr. of weeks</i>	40 săptămâni <i>40 weeks</i>	32 săptămâni <i>32 weeks</i>	6 săptămâni <i>6 weeks</i>	6 săptămâni <i>6 weeks</i>	13 săptămâni <i>13 weeks</i>	9 săptămâni <i>9 weeks</i>	3 săptămâni <i>3 weeks</i>	16 săptămâni <i>16 weeks</i>

PLANUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT PE ANI DE STUDII
STUDY PLAN ON YEARS OF STUDIES

Cod <i>Code</i>	Denumirea unității de curs <i>Name of the Course</i>	Total ore <i>Number of hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități <i>No. of hours per type of activity</i>			Forma de evaluare <i>Assessment</i>	Nr. credite <i>Nr. of credits</i>
		Total <i>Total</i>	Contact direct <i>Contact Hours</i>	Studiu individual <i>Individual Study</i>	Curs <i>Course</i>	Seminar <i>Seminar</i>	Laborator <i>Laboratory</i>		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.

ANUL I/ 1st YEAR

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

F.O.01	Gândire și scriere creativă în multimedia <i>Creative thinking and writing in multimedia</i>	120	60	60	30	30		examen <i>exam</i>	4
F.O.02	Managementul experienței <i>Experience management</i>	180	60	120			60	examen <i>exam</i>	6
S.A.03	Logouri și identitate vizuală <i>Logos and visual identity</i>	150	60	90	30		30	examen <i>exam</i>	5
S.A.04	Copywriting <i>Copywriting</i>								
F.O.05	Bazele designului <i>Design fundamentals</i>	120	60	60	30		30	examen <i>exam</i>	4
F.O.06	Bazele sunetului <i>Sound fundamentals</i>	180	90	90	30	60		examen <i>exam</i>	6
G.O.07	Limba străină pentru comunicare (engleză/franceză) <i>Foreign language for communication (english/french)</i>	150	60	90			60	examen <i>exam</i>	5
G.O.08	Educația fizică <i>Physical education</i>	15	15				15	evaluare <i>evaluation</i>	
TOTAL SEM. I <i>Total 1st semester</i>		915	405	510	120	90	195	6 ex. 1 ev.	30

Cod Code	Denumirea unității de curs Name of the Course	Total ore Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități No. of hours per type of activity			Forma de evalua re Assessm ent	Nr. credit e Nr. of credits
		Total Total	Contact direct Contact Hours	Studiu individual Individual Study	Curs Course	Seminar Seminar	Laborator Laboratory		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.

Semestrul II/ 2nd Semester (13 săptămâni/13 weeks)

ANUL II/ SECOND YEAR

Cod Code	Denumirea unității de curs Name of teh Course	Total ore Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități No. of hours per type of activity			Forma de evalua re Assessm ent	Nr. credit e Nr. of credits
		Total Total	Contact direct Contact Hours	Studiu individual Individual Study	Curs Course	Seminar Seminar	Laborator Laboratory		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.

Semestrul IV/4th Semester (10 săptămâni/10 weeks)

Semestrul IV / 4 th Semester (To be implemented in 2023)									
S.A.34	Podcasting <i>Podcasting</i>	120	60	60			60	examen <i>exam</i>	4
S.A.35	Vlogging <i>Vlogging</i>								
S.A.36	UI Design <i>UI Design</i>	120	60	60			60	examen <i>exam</i>	4
S.A.37	UX Design <i>UX Design</i>								
S.A.38	Discurs public – tehnici de pitching <i>Public speaking – pitch techniques</i>	150	75	75	30		45	examen <i>exam</i>	5
S.A.39	Dicție și oratorie <i>Diction and oratory</i>								
S.O.40	Proiectarea și dezvoltarea jocurilor video <i>Video game design and development</i>	150	75	75			75	examen <i>exam</i>	5
S.A.41	Generarea de conținut cu IA <i>Content generation with AI</i>	180	90	90	30		60	examen <i>exam</i>	6
S.A.42	IA în producția de jocuri video <i>AI in video game production</i>								
S.A.43	Branding corporativ <i>Corporate branding</i>	180	60	120	30		30	examen <i>exam</i>	6
S.A.44	Branding de produs <i>Product branding</i>								
TOTAL SEM. IV/Total 4th semester		900	420	480	90		330	6 ex.	30
TOTAL ANUL II/ total number for the 2nd year of study		1800	825	975	225	120	480	13 ex.	60

ANUL III/ 3rd YEAR OF STUDY**Semestrul V/ 5th Semester (10 săptămâni/10 weeks)**

F.O.45	Teorii și tehnici ale publicității <i>Theories and techniques of advertising</i>	120	52	68	26	26		examen exam	4
S.A.46	Mobile journalism (MOJO) <i>Mobile journalism (MOJO)</i>	120	52	68	26	26		examen exam	4
S.A.47	Drepturile de autor <i>Copyright</i>	120	52	68	26	26		examen exam	4
S.A.48	Promovarea producție media - SMM <i>Promotion of media production - SMM</i>	120	52	68	26	26		examen exam	4
S.A.49	Marketing digital în multimedia <i>Digital marketing in multimedia</i>	120	52	68	26	26		examen exam	4

Cod Code	Denumirea unității de curs Name of the Course	Total ore Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități No. of hours per type of activity			Forma de evalua re Assessm ent	Nr. credit e Nr. of credits
		Total Total	Contact direct Contact Hours	Studiu individual Individual Study	Curs Course	Seminar Seminar	Laborator Laboratory		
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
S.A.50 S.A.51	Conceperea și producerea revistei electronice Designing and producing the digital magazine Conceperea și lansarea unei platforme media Designing and launching a media platform	120	52	68			52	examen exam	4
S.A.52 S.A.53	Texte multimedia Multimedia texts Narativul în multimedia Narrative in multimedia	150	78	72	39	39		examen exam	5
S.A.54 S.A.55	Producție publicitară: campanii digitale Advertising production: digital campaigns Campanii publicitare integrate Integrated advertising campaigns	150	78	72	39	39		examen exam	5
SP.O.56	Practica de specialitate Speciality internship	120	84	36				examen exam	4
TOTAL SEM. V/Total 5 th semester		900	448	452	156	156	52	7 ex.	30
Semestrul VI / 6 th Semester (9 săptămâni/9 weeks)									
SP.O.57	Practica de producție Production internship	450	315	135				examen exam	15
SP.O.58	Practica de cercetare Research internship	180		180				evaluare evaluati on	6
	Teza de licență Bachelor thesis	270		270				examen exam	9
TOTAL SEM. VI/ Total 6 th Semester		900	315	585				2 ex. 1 ev.	30
TOTAL ANUL III/ Total 3 rd year of study		1800	763	1037	156	156	52	9 ex. 1 ev.	60
TOTAL/Totally		5428	2425	2275	644	535	805	35 ex. 3 ev.	180

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

*Notă! Competențele transversale, precum utilizarea tehnologiilor informaționale (TIC) în cadrul programului de studii Jurnalism și procese mediatice, sunt obținute în cadrul următoarelor unități de curs de specialitate: Bazele designului. Tehnici de înregistrare și editare video, precum și Genuri și formate video.

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

RATIO OF COURSE UNITS IN THE CURRICULUM FOR BACHELOR DEGREE STUDIES

Funcția în formarea profesională Function in vocational training	Nr. total de ore Total nr. of hours	Nr. ECTS Nr. of ECTS	Ponderea, % Ratio, %
Unități de curs fundamentale (F) Fundamental course units (F)	1440	48	27
Unități de curs de creare a abilităților și competențelor generale (G) Course units for creating general skills and competencies (G)	300	10	6
Unități de curs de orientare socio-umanistică (U) Course units of socio-humanistic orientation (U)	150	5	3
Unități de curs de specialitate (S) Specialty course units (S)	2430	81	45
Stagii practice (SP)	810	27	15

<i>Internships</i>			
Teza de licență <i>Bachelor thesis</i>	270	9	5
TOTAL <i>Totally</i>	5400	180	100

STAGIILE DE PRACTICĂ
INTERNSHIPS

Nr. d/o	Tipul stagiului de practică <i>Internships type</i>	An de studii <i>Year of study</i>	Semestru <i>Semester</i>	Durată <i>Term</i>		Perioada desfășurări <i>Period</i>	Număr ECTS <i>Nr. of credits ECTS</i>
				Săptămân <i>Weeks</i>	Ore <i>Hours</i>		
1	Practica de inițiere în specialitate <i>Speciality initiation internship</i>	I	2	1	60	Iunie <i>June</i>	2
2	Practica de specialitate <i>Speciality internship</i>	III	5	2	120	Decembrie <i>December</i>	4
3	Practica de producție <i>Production internship</i>	III	6	7	450	Februarie-Martie <i>February -March</i>	15
4	Practica de cercetare <i>Research Internship</i>	III	6	3	180	Aprilie-Mai <i>April-may</i>	6
Total <i>Totally</i>				13	810		27

FORMA DE EVALUARE FINALĂ A STUDIILOR
FINAL EVALUATION

Nr. d/o	Forma de evaluare finală a studiilor <i>Form of final evaluation of the studies</i>	Termene de organizare <i>Term</i>	Nr. ECTS <i>Number of Credits ECTS</i>
1	Teza de licență <i>Bachelor thesis</i>	Iunie <i>June</i>	9

UNITĂȚILE DE CURS/MODULELE LA LIBERA ALEGERE
ELECTIVES

Cod/Code	Denumire a unității de curs Name of the course	Total ore Number of hours			Număr de ore pe tipuri de activități No. of hours per type of activity			Forma evaluare Assessment	Nr. ECTS Credits ECTS
		Total ore Total nr. of hours	Contact direct Direct hours	Studiu individual Individual study	C	S	L		
ANUL I/1st YEAR OF STUDY Semestrul I/1st Semester									
L.A.01	Limbajul cinematografic Cinematic language	60	15	45	15			examen exam	2
L.A.02	Scenaristica Screenwriting	150	75	75	30	45		examen exam	5
Semestrul II/2nd Semester									
L.A.03	Evoluția și interferența genurilor Evolution and interference of genres	150	75	75	30	45		examen exam	5
L.A.04	Semiotica publicității Semiotics of advertising	150	45	105	15	30		examen exam	5
L.A.05	Art jurnalism Art journalism	150	45	105	15	30		examen exam	5
	Total/Totally	660	255	405	105	150	0	5	22

MINIMUM-UL CURRICULAR ÎN DOMENIUL DE FORMARE PROFESIONALĂ
CURRICULAR PREREQUISITE

MINIMUM-UL CURRICULAR ÎN DOMENIUL DE FORMARE PROFESIONALĂ
CURRICULAR PREREQUISITE

Cod Code	Denumirea unității de curs Course title	Total ore Number of hours			Numărul de ore pe tipuri de activități Number of hours per type of activities			Forma de evaluare Assessme nt	Nr. credit e Nr. of credit s ECTS
		Total Total	Cont act direc t Cont act hour s	Studiu indiv dual Individ ual Study	Curs Cour se	Semin ar Semin ar	Lab orat or Labo rator y Work		
M.O.01	Fotografia și teoria culorilor <i>Photography and color theory</i>	120	60	60	30	30		examen exam	4
M.O.02	Managementul experienței <i>Experience management</i>	180	60	120			60	examen exam	6
M.O.02	Gândire și scriere creativă în multimedia <i>Creative thinking and writing in multimedia</i>	120	60	60	30	30		examen exam	4
M.O.03	Tehnici de sound design <i>Sound design techniques</i>	150	65	85	26	39		examen exam	5
M.O.04	Bazele sunetului <i>Sound fundamentals</i>	180	90	90	30	60		examen exam	6
M.O.05	Tehnici de înregistrare și editare video <i>Video recording and editing Techniques</i>	150	65	85	26	39		examen exam	5
	Total/Total number of Hours	900	400	500	142	198	60	6	30

NOTA EXPLICATIVĂ
pentru programul de studii de la specialitatea
Producție multimedia

- 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.
- 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 continuă;
- 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 candidatul 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.

- Operarea digitală specializată și adaptarea continuă;
- 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 candidatul 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.

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 FJŠC (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, FJŠC faculty, and students, who shared their opinions through annual institutional (USM) and faculty (FJŠC) 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 FJŠC 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:

<i>General and professional competences</i>	<i>Learning outcomes according to NFQ level</i> <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

CORRELATION MATRIX OF THE COMPETENCES AND LEARNING OUTCOMES FROM THE QUALIFICATION STANDARD WITH THE COURSES FROM THE STUDY PLAN

			Competențe generale și profesionale																		
			CP1	CP1	CP1	CP2	CG1	CG1	CG1	CP3	CG2	CP4	CP4	CP5	CG3	CP6	CP7	CP7	CP7	CG4	CP8
Denumirea unității de curs	Codul curs	Nr. de credite de studii	Rezultate ale învățării (RÎ)																		
			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 <i>Creative thinking and writing in multimedia</i>	F.O.01	4	0,20	0,30				0,50		0,25	0,25						2			0,25	0,25
Managementul experienței <i>Experience management</i>	F.O.02	6	1	1	0,50	0,50	0,25		0,25	0,25		0,25	1								1
Logouri și identitate vizuală <i>Logos and visual identity</i>	S.A.03	5	0,10	0,10	0,25		0,25	0,25		0,20	1	0,25		0,50	0,50	1	0,20	0,20		0,20	
Copywriting <i>Copywriting</i>	S.A.04																				
Bazele designului <i>Design fundamentals</i>	F.O.05	4				0,25	0,25			0,25	1,5	0,25				0,50	0,50	0,50			
Bazele sunetului <i>Sound fundamentals</i>	F.O.06	6				0,25	0,25			0,75	1	0,25				1,5	1,5	0,50			
Limba străină pentru comunicare (engleză/franceză) <i>Foreign language for communication (english/french)</i>	G.O.07	5	0,50	0,50		0,50				2										1,5	
Tehnici de sound design <i>Sound design techniques</i>	F.O.10	5				0,10			0,20	0,20	1			1	0,20	1	0,90	0,40			
Tehnici de înregistrare și editare video <i>Video recording and editing Techniques</i>	F.O.11	5				0,20			0,20	0,20	1			1	0,20	0,80	0,90	0,50			
Genuri și formate video <i>Video genres and formats (ODD)</i>	F.O.12	5	0,5			0,10	0,10	0,40		0,20	0,30	0,20		0,25	0,25	1	1	0,5		0,20	
Crearea conținutului virtual: preproducție <i>Virtual content creation: pre-production</i>	S.A.13	5	0,20	0,20	1	0,25	0,25	0,50	0,20	0,20	0,80			0,40	0,40	0,40				0,10	0,10
Bazele producției virtuale <i>Basics of virtual production</i>	S.A.14																				
Bazele jocurilor video <i>Basics of video games</i>	S.A.15	4				0,20	0,20			0,20	0,5			0,70	0,70	1	0,50				
Psihologia jocurilor video <i>The psychology of video games</i>	S.A.16																				
Istoria culturii și civilizației europene <i>History of European culture and civilization</i>	S.O.17	4	0,50	0,50					0,20	0,20		0,5		0,5		0,60			0,50	0,50	
Practica de inițiere în specialitate	SP.O.19	2		0,20							1			0,25	0,25					0,25	0,25

			Competențe generale și profesionale																			
			CP1	CP1	CP1	CP2	CG1	CG1	CG1	CP3	CG2	CP4	CP4	CP5	CG3	CP6	CP7	CP7	CP7	CG4	CP8	
Denumirea unității de curs		Codul curs	Nr. de credite de studii	Rezultate ale învățării (RÎ)																		
				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
Speciality initiation internship																						
Fotografia și teoria culorilor Photography and color theory		F.O.21	4				0,25	0,25			0,20	0,50			1	0,50				0,30	0,50	0,50
Metodologia proiectului de cercetare/creație Research/Creation project methodology		F.O.22	5		0,25	0,25	0,25		0,25	0,25	0,50	0,25				0,75	0,75			0,5	0,5	0,5
Etica și integritatea profesională în online Online ethics and professional integrity		G.O.23	5				0,75			0,30	0,20	0,75							2		1	
Crearea conținutului virtual: post-producție Virtual content creation: post-production Proiecte culturale virtuale: post-producție Virtual cultural projects: post-production		S.A.24 S.A.25	6	0,10	0,10	0,10	0,10	0,20	0,20	0,20	0,25	0,50	0,25	0,50	0,50	1	1	0,25		0,25		
Modelarea și animația 3D 3D modeling and animation Texturarea și iluminarea 3D 3D texturing and lighting		S.A.26 S.A.27	4				0,10	0,10	0,20	0,20	0,20	0,20			0,50	0,50	1	0,50	0,50			
Disciplina U U course		U.A.28 U.A.29 U.A.30 U.A.31 U.A.32	5	0,25	0,25	0,25	0,25				0,25	0,25	0,25	0,25				1	1	0,50	0,50	
Proiect de cercetare Research project		S.O.33	1			0,10	0,10	0,20			0,20									0,20	0,20	
Podcasting Podcasting Vlogging Vlogging		S.A.34 S.A.35	4				0,20	0,25		0,20	0,20	0,20	0,20		0,25	0,50	0,50	0,50	0,50		0,25	0,25
UI Design UI Design UX Design UX Design		S.A.36 S.A.37	4				0,20	0,20	0,20	0,20	0,25	0,30	0,30		0,30	0,30	0,65	0,30	0,30		0,25	0,25
Discurs public – tehnici de pitching Public speaking – pitch techniques Dicție și oratorie Diction and oratory		S.A.38 S.A.39	5	0,5	0,5			1												2	1	
Proiectarea și dezvoltarea jocurilor video Video game design and development		S.O.40	5				0,10	0,10	0,20	0,25	0,20	0,30	0,25	0,25	0,50	0,60	2				0,25	
Generarea de conținut cu IA Content generation with AI IA în producția de jocuri video AI in video game production		S.A.41 S.A.42	6	0,25	0,25			0,20		0,20	0,20	1		0,25		1	1	0,20	0,20			0,25

			Competențe generale și profesionale																			
			CP1	CP1	CP1	CP2	CG1	CG1	CG1	CP3	CG2	CP4	CP4	CP5	CG3	CP6	CP7	CP7	CP7	CG4	CP8	
Denumirea unității de curs		Codul curs	Nr. de credite de studii	Rezultate ale învățării (RÎ)																		
				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
Branding corporativ Corporate branding		S.A.43	6																	1	1	
Branding de produs Product branding		S.A.44			2	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25								
Teorii și tehnici ale publicității Theories and techniques of advertising		F.O.45	4		0,25	0,25		0,25				0,5			2			0,5			0,25	
Mobile journalism (MOJO) Mobile journalism (MOJO)		S.A.46	4				0,25	0,25	0,25							0,50	1		1			
Drepturile de autor Copyright		S.A.47									0,25	0,50										
Promovarea producție media - SMM Promotion of media production - SMM		S.A.48	4										0,20	0,50			0,20				0,50	
Marketing digital în multimedia Digital marketing in multimedia		S.A.49		0,10	0,10	0,10	0,20	0,20	0,50	0,20	0,20	1										
Conceperea și producerea revistei electronice Designing and producing the digital magazine		S.A.50	4										0,10	0,10	0,50	0,50						
Conceperea și lansarea unei platforme media Designing and launching a media platform		S.A.51		0,20	0,20	0,10	0,30	0,30	0,30	0,50	0,50	0,40										
Texte multimedia Multimedia texts		S.A.52	5														1,5				0,5	
Narativul în multimedia Narrative in Multimedia		S.A.53		0,5	0,5						1,5	0,50										
Producție publicitară: campanii digitale Advertising production: digital campaigns		S.A.54	5										0,25		0,25	0,25	0,25	0,25		0,25	0,25	
Campanii publicitare integrate Integrated advertising campaigns		S.A.55		0,25	0,25	0,25	0,25					2										
Practica de specialitate Research internship		SP.O.56	4		0,25	0,25		0,25					0,25		0,25	1	1	0,25			0,25	0,25
Practica de producție Research internship		SP.O.57	15	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Practica de cercetare Research internship		SP.O.58	6	0,10	0,10	0,10	0,10	0,20	0,20	0,20	0,20	0,25	0,25		0,30	0,50	0,50				0,50	0,50
Teza de licență Bachelor thesis			9	0,20	0,20	0,20	0,20	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,50	0,50	0,70	2	2

Notă! Competențele transversale, precum utilizarea tehnologiilor informaționale (TIC) în cadrul programului de studii Jurnalism și procese mediatice, sunt obținute în cadrul următoarelor unități de curs de specialitate: *Bazele designului, Tehnici de înregistrare și editare video, precum și Genuri și formate video.*