

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	ISACPSL - 643
		Președintele comisiei de evaluare externă	Eugeniu CABAC

Raport de evaluare externă

În vederea **acreditării** programului de studii superioare de licență **0211.7 Designul jocurilor**, domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, 180 credite ECTS, forma de învățământ: cu frecvență, limbile de instruire: română și rusă, la cererea depusă de Universitatea de Stat din Moldova, data 30.01.2026, în baza dosarului ISACPSL - 643, a informațiilor prezentate de instituția de învățământ în raportul de autoevaluare, a dovezilor aduse și a constatărilor făcute în timpul vizitei de evaluare externă din perioada **27 - 29.05.2026**.

Raportul de evaluare externă a fost elaborat de membrii comisiei de evaluare externă, aprobată la ședința Consiliului de conducere al ANACEC din 24.04.2026, decizia nr. 53.

Președinte: Eugeniu CABAC
Membru: Lucia GUJUMAN
Membru: Victoria LOZAN
Membru: Ruslana ROMAN
Membru: Iarîna SAVITKAIA-BARAGHIN
Membru: Andrei TIMCIUC
Membru: Andrei BRAICOV
Membru: Adrian TURCULEȚ

**Cuprins:**

Standardul de acreditare 1. Politici pentru asigurarea calității	4
Criteriul 1.1. Cadrul juridic-normativ de funcționare a programului	4
1.1.1. Cadrul juridic-normativ de funcționare a programului *	4
Criteriul 1.2. Strategii, politici și managementul intern al calității	4
1.2.1. Strategia și politica educațională de asigurare a calității *	4
1.2.2. Organizarea, aplicarea și eficacitatea sistemului intern de asigurare a calității *	5
1.2.3. Internaționalizarea programului de studii	6
1.2.4. Mobilitatea academică	7
Standardul de acreditare 2. Proiectarea și aprobarea programelor	8
Criteriul 2.1. Proiectarea și aprobarea programului de studii	8
2.1.1. Cadrul general de proiectare a programului de studii	8
2.1.2. Racordarea programului de studii la Cadrul Național al Calificărilor	10
Criteriul 2.2. Conținutul programului de studii	12
2.2.1. Planul de învățământ	12
2.2.2. Curricula pe discipline	15
2.2.3. Relevanța programului de studii	17
Standardul de acreditare 3. Învățarea, predarea și evaluarea centrate pe student	18
Criteriul 3.1. Procesul de predare-învățare	18
3.1.1. Organizarea și desfășurarea procesului de predare-învățare	18
3.1.2. Centrarea pe student a metodelor de predare-învățare *	20
3.1.3. Utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare	22
3.1.4. Calendarul academic și orarul procesului de studii *	23
Criteriul 3.2. Stagiile de practică	23
3.2.1. Organizarea și desfășurarea stagiilor de practică	23
3.2.2. Acorduri de colaborare pentru realizarea stagiilor de practică *	25
Criteriul 3.3. Evaluarea rezultatelor academice	25
3.3.1. Organizarea procesului de evaluare a rezultatelor academice	25
3.3.2. Organizarea procesului de evaluare a stagiilor de practică	27
Standardul de acreditare 4. Admiterea, evoluția, recunoașterea și dobândirea de certificări de către student	28
Criteriul 4.1. Admiterea studenților	28
4.1.1. Recrutarea și admiterea studenților	28
4.1.2. Accesul grupurilor dezavantajate la studii *	29
Criteriul 4.2. Progresul studenților	30
4.2.1. Promovabilitatea studenților	30
Criteriul 4.3. Recunoașterea și dobândirea de certificări	31
4.3.1. Conferirea titlului și eliberarea diplomei	31
Standardul de acreditare 5. Personalul academic	31
Criteriul 5.1. Recrutarea și administrarea personalului academic	31
5.1.1. Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic	31
5.1.2. Calificarea profesională a personalului academic	32
Criteriul 5.2. Dezvoltarea personalului academic	33
5.2.1. Strategii/politici/ măsuri de dezvoltare a personalului academic *	33
5.2.2. Planificarea și realizarea activității metodice a personalului academic	35
5.2.3. Evaluarea personalului academic *	35
Criteriul 5.3. Activitatea de cercetare științifică și inovare a personalului academic	36
5.3.1. Planificarea și susținerea activității de cercetare științifică și inovare a personalului academic *	36
5.3.2. Realizarea și monitorizarea activității de cercetare științifică și inovare a personalului academic	37
5.3.3. Valorificarea rezultatelor activității de cercetare științifică și inovare a personalului academic în contextul programului de studii	38
Standardul de acreditare 6. Resurse de învățare și sprijin pentru student	39
Criteriul 6.1. Personal administrativ și auxiliar	39
6.1.1. Planificarea și coordonarea activității personalului administrativ și auxiliar *	39
Criteriul 6.2. Resurse materiale și de învățare	40
6.2.1. Existența și dotarea spațiilor educaționale și de cercetare *	40
6.2.2. Dotarea, dezvoltarea și accesibilitatea fondului bibliotecii destinat programului de studii *	41
6.2.3. Asigurarea și accesul studenților la suportul curricular	41
Criteriul 6.3. Resurse financiare	42
6.3.1. Taxe de studii și burse la programul de studii *	42
Criteriul 6.4. Asigurarea socială a studenților	44

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

6.4.1 Asigurarea studenților cu cămin *	44
Standardul de acreditare 7. Managementul informației	44
Criteriul 7.1. Accesul la informație	45
7.1.1. Managementul informației și accesul studenților și angajaților la informațiile privind programul de studii *	45
Criteriul 7.2. Baze de date	47
7.2.1. Constituirea și accesul la baza de date a programului de studii *	47
Standardul de acreditare 8. Informații de interes public	48
Criteriul 8.1. Transparența informațiilor de interes public cu privire la programul de studii	48
8.1.1. Pagina web a instituției/ programului de studii *	48
8.1.2. Transparența informației cu privire la activitatea catedrei/ departamentului/ programului de studii *	49
Standardul de acreditare 9. Monitorizare continuă și evaluare periodică a programelor	49
Criteriul 9.1. Proceduri privind monitorizarea, evaluarea și revizuirea periodică a programului de studii	50
9.1.1. Monitorizarea și revizuirea ofertei educaționale și a programului de studii	50
9.1.2. Monitorizarea proceselor de predare-învățare-evaluare *	51
9.1.3. Existența și aplicarea procedurilor de autoevaluare a programului de studii	53
9.1.4. Evaluarea programului de studii de către studenți, absolvenți, angajatori și alți beneficiari *	54
Criteriul 9.2. Angajarea în câmpul muncii	57
9.2.1. Mecanisme de evidență a angajării și a evoluției absolvenților în câmpul muncii la programul de studii*	57
9.2.2. Activități de orientare profesională și competitivitatea absolvenților pe piața muncii	57
Standard de acreditare 10. Asigurarea externă a calității în mod ciclic	58
Criteriul 10.1. Asigurarea externă a calității	59
10.1.1. Executarea dispozițiilor și recomandărilor Ministerului Educației și Cercetării și a ministerelor de resort *	59
10.1.2. Realizarea observațiilor, recomandărilor și deciziilor formulate în baza evaluării externe de către ANACEC/alte Agenții de Asigurare a Calității	59
Concluzii generale	62
Recomandarea finală a comisiei de evaluare externă:	65

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Standardul de acreditare 1. Politici pentru asigurarea calității

Instituțiile dispun de politici pentru asigurarea calității care sunt publice și sunt parte a managementului lor strategic. Actorii interni dezvoltă și implementează aceste politici prin intermediul unor structuri și procese adecvate, implicând în același timp și actori externi.

Criteriul 1.1. Cadrul juridic-normativ de funcționare a programului

1.1.1. Cadrul juridic-normativ de funcționare a programului *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Certificat de înregistrare a organizației necomerciale USM din 29.12.2006; 2. Autorizația sanitară de funcționare Nr. 013277/2022, eliberată la 18 ianuarie 2022 (valabilă până la 18 ianuarie 2027); 3. Prescripție eliberată de Agenția pentru Supraveghere Tehnică, Ministerul Infrastructurii și Dezvoltării Regionale al Republicii Moldova, seria AST nr. 00585 din 20.03.2023; 4. Hotărârea Guvernului Republicii Moldova nr. 1026 din 28 septembrie 2001 privind acordarea Statutului de Universitate Națională; 5. Certificatul ANACEC Nr. 0096-22 privind autorizarea de funcționare provizorie a programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 6. Ordinul MEC Nr. 1048 din 24 octombrie 2022 privind autorizarea programului 0211.7 Designul jocurilor; 7. Planul de învățământ pentru programul de studii superioare de licență Designul jocurilor (180 credite ECTS), aprobat de Senatul USM la 29.04.2025 (Proces verbal nr. 11); 8. Interviu cu echipa managerială a USM; 9. Interviu cu echipa managerială a Facultății de Matematică și Informatică; 10. https://usm.md/.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Universitatea de Stat din Moldova (USM) funcționează ca instituție de învățământ superior de stat în condiții de autonomie universitară. Aceasta își desfășoară activitatea legală în baza Certificatului de înregistrare a organizației necomerciale eliberat la data de 29 decembrie 2006. USM deține Autorizația sanitară de funcționare nr. 013277/2022, eliberată la data de 18 ianuarie 2022 și valabilă până la 18 ianuarie 2027. De asemenea, USM dispune de Actul juridic care atestă respectarea normelor de siguranță antiincendiară, reprezentat de Procesul Verbal de Control în domeniul supravegherii de stat a măsurilor contra incendiilor nr. 10/4 din 16.06.2020. Carta universitară este avizată de Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova. Programul de studii de licență 0211.7 Designul jocurilor (domeniul general de studii 021 Arte, 180 credite ECTS, cu frecvență, în limbile română și rusă) a fost lansat în anul 2022 în cadrul Facultății de Matematică și Informatică (FMI), ca parte a proiectului național „Profesiile viitorului” al Ministerului Educației și Cercetării. Programul a fost autorizat provizoriu prin Ordinul MEC nr. 1048 din 24 octombrie 2022 și de către ANACEC la data de 21.12.2022 (Certificat nr. 0096-22). În cadrul interviurilor, decana FMI, dr., conf. univ. Angela Niculiță, a menționat că programul prezintă un interes sporit pentru absolvenții de liceu și ai centrelor de excelență. Curricula este modernizată periodic în conformitate cu cerințele dinamice ale pieței muncii din domeniu.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – cadrul de funcționare a programului de studii este în conformitate cu cadrul normativ în vigoare Standard de evaluare minim obligatoriu: Cadrul de funcționare a programului de studii este în conformitate cu cadrul normativ în vigoare. Instituția de învățământ deține Actul juridic care atestă respectarea normelor de siguranță antiincendiară.	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
		2	2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 1.2. Strategii, politici și managementul intern al calității

1.2.1. Strategia și politica educațională de asigurare a calității *

Dovezi prezentate de	1. Carta USM, aprobată de Senatul USM la 24.06.2025 (Proces verbal nr. 13); 2. Strategia de dezvoltare a USM (2021–2026), aprobată de Senatul USM la 07 septembrie 2021 (PV nr. 2);
-----------------------------	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului	
			ISACPSL - 643	
instituția de învățământ	3. Strategia de asigurare a calității în cadrul USM pentru anii 2022–2027, aprobată de Senatul USM la 28.06.2022 (Proces verbal nr. 14) și avizată de MEC la 23.06.2025; 4. Regulamentul de organizare și funcționare a Departamentului Managementul Calității al USM, aprobat de Senatul USM la 28.01.2025 (Proces verbal nr. 8); 5. Regulamentul de organizare și funcționare a Consiliului Calității USM, aprobat de Senatul USM la 25.02.2025 (Proces verbal nr. 9); 6. Regulamentul de organizare și funcționare a Comisiilor de Asigurare a Calității, aprobat de Senatul USM la 25.02.2025 (Proces verbal nr. 9); 7. Strategia de Dezvoltare a Departamentului de Informatică pentru anii 2022-2026, aprobată la ședința Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 24.01.2022 (Proces verbal nr. 5); 8. Planul de activitate al Departamentului de Informatică pentru anul universitar 2024-2025, aprobat la Consiliul Facultății de Matematică și Informatică din 17.09.2024 (Proces verbal nr. 1); 9. Planurile anuale de activitate ale Comisiei de Asigurare a Calității Facultății de Matematică și Informatică; 10. Interviuri cu echipele manageriale ale USM și ale Facultății de Matematică și Informatică; 11. https://usm.md/ .			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	S-a constatat că USM dispune de un cadru de strategii și politici educaționale clar definite pentru asigurarea calității, la care programul de studii supus acreditării este racordat integral. Programul este aliniat cu Strategia de Dezvoltare a Departamentului de Informatică pentru anii 2022-2026 (aprobată de Consiliul Facultății de Matematică și Informatică la 24.01.2022, PV 5), cu Planul de activitate al Departamentului de Informatică pentru anul universitar 2024-2025 (aprobat la 17.09.2024, PV 1) și cu Planurile anuale de activitate ale Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică.			
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune de strategii și politici educaționale de asigurare a calității și programul de studii este racordat integral la prevederile acestora.		Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
			2	2
Puncte tari				
Recomandări				
Arii de îmbunătățire obligatorii				

1.2.2. Organizarea, aplicarea și eficacitatea sistemului intern de asigurare a calității *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Organigrama Sistemului de Management al Calității al USM; 2. Planul anual de activitate al Departamentului Managementul Calității al USM; 3. Planul de activitate al Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică pentru perioada 2024-2025, aprobat de Consiliul Facultății de Matematică și Informatică la 17.09.2024 (Proces verbal nr. 1); 4. Planul de activitate al Consiliului Calității pentru anul de studii 2024-2025, aprobat de Senatul USM la 06.09.2024 (Proces verbal nr. 1); 5. Proces Verbal Nr. 1 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 18 septembrie 2023; 6. Modele și formulare de sondaje/chestionare aplicate periodic cu cadrele didactice, absolvenții și angajatorii în cadrul programului Designul jocurilor; 7. Procesele verbale ale Comisiilor de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică și extrase din deciziile Consiliului de Administrație al USM privind examinarea rezultatelor sondajelor periodice (Anexele A.I.10); 8. Acorduri de colaborare internațională USM (Anexele A.I.11); 9. Planuri de activitate ale Facultății de Matematică și Informatică și ale USM revizuite, ca dovadă a integrării recomandărilor rezultate din sondaje; 10. Interviuri cu echipa managerială a USM, a Facultății de Matematică și Informatică și a Departamentului de Informatică; 11. Interviuri cu cadrele didactice, studenții, absolvenții și angajatorii relevanți pentru programul de licență 0211.7 Designul jocurilor;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	12. https://usm.md/wp-content/uploads/ORGANIGRAMA_SISTEM_ULUI_DE_MANAGEMENT_AL_CALITATI_USM.pdf ; 13. https://usm.md/ .		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În cadrul USM există structuri clar definite, responsabile de asigurarea calității și de formarea culturii calității, organizate în mod ierarhic pe trei niveluri administrative, între care s-a constatat o comunicare și o coordonare eficientă: - La nivel central: Sistemul de Management al Calității este coordonat de Departamentul Managementul Calității al USM și de Consiliul Calității (subordonat prim-prorectorului). Departamentul monitorizează și asigură suportul didactico-metodologic în baza planului anual de activitate, - La nivelul Facultății de Matematică și Informatică funcționează Comisia de Asigurare a Calității; - La nivelul Departamentului de Informatică, șeful departamentului poartă responsabilitatea directă pentru implementarea politicilor de calitate. S-a constatat că între structurile menționate există o comunicare și o coordonare fluidă. În urma evaluărilor realizate, aceste structuri propun Senatului USM și Consiliului Facultății de Matematică și Informatică măsuri concrete și corective de îmbunătățire a proceselor didactice și serviciilor administrative. Pentru asigurarea calității procesului de instruire specific programului de licență „Designul jocurilor”, se efectuează periodic sondaje de opinie anonime cu cadrele didactice, absolvenții și angajatorii din industria IT și a dezvoltatorilor de jocuri. Rezultatele acestor sondaje sunt examinate minuțios în cadrul ședințelor Comisiilor de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică, dar și la nivel înalt, în cadrul Consiliului de Administrație al USM. Datele colectate nu rămân formale, ci contribuie direct la fundamentarea și elaborarea planurilor anuale de activitate ale Facultății de Matematică și Informatică și ale USM pentru următorul an universitar.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – structurile instituționale de asigurare a calității sunt funcționale și eficiente.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

1.2.3. Internaționalizarea programului de studii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Strategia de internaționalizare instituțională a USM pentru perioada 2021-2026, aprobată de Senatul USM la 25.11.2021 (Proces verbal nr. 5); 2. Registrul/Lista celor peste 100 de acorduri de colaborare internațională încheiate de USM cu instituții de învățământ superior din 29 de țări; 3. Acord de parteneriat de colaborare internațională dintre USM și Universitatea din Bordeaux, Franța, semnat la data de 28.10.2024; 4. Acord de parteneriat de colaborare internațională dintre USM și Suleyman Demirel University din Turcia, semnat la data de 22.10.2025; 5. Acorduri de colaborare internațională active încheiate în cadrul programelor europene Erasmus+ Acțiunea cheie 1 (mobilități academice) și Erasmus+ Acțiunea cheie 2 (consolidarea capacităților instituționale); 6. Tabelul 1.1. „Internaționalizarea programului de studii”; 7. Interviu cu echipele manageriale (la nivel central, de facultate și de departament); 8. Interviu cu cadrele didactice, studenții, absolvenții și angajatorii de la programul Designul jocurilor; 9. https://usm.md/.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Universitatea de Stat din Moldova realizează activități diverse și complexe pentru internaționalizarea programului de studii de licență 0211.7 „Designul jocurilor”. Acestea se desfășoară în deplină conformitate cu Strategia de internaționalizare instituțională a USM pentru perioada 2021–2026 (aprobată de Senatul USM la 25.11.2021, PV nr. 5). La nivel central, managementul acestui segment este asigurat de dr. hab., conf. cercet. Veaceslav Kulcițki, Prorector pentru relații internaționale.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	USM deține un portofoliu extins de peste 100 de acorduri de colaborare internațională semnate cu instituții de învățământ superior din 29 de țări, cum ar fi România, Turcia, Suedia, Ucraina, Polonia sau Italia. Deși majoritatea istorică a acestor acorduri a fost încheiată până în anul 2021, echipa managerială a USM a prezentat dovezi clare că și în ultimii 3 ani rețeaua a fost extinsă dinamic prin semnarea unor noi acorduri strategice cu universități din Uniunea Europeană. Ca exemple recente relevante au fost menționate: - Acordul de parteneriat dintre USM și Universitatea din Bordeaux, Franța (semnat la 28.10.2024); - Acordul de parteneriat dintre USM și Suleyman Demirel University din Turcia (semnat la 22.10.2025). USM valorifică activ acordurile de colaborare internațională încheiate în cadrul programelor comunitare Erasmus+. Acestea vizează atât Acțiunea cheie 1 (dedicată strict mobilităților academice ale studenților și profesorilor), cât și Acțiunea cheie 2 (axată pe cooperare, inovare și consolidarea capacităților instituționale).		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – aspectele internaționalizării sunt reflectate complex și se realizează integral în cadrul programului de studii.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

1.2.4. Mobilitatea academică

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Regulamentul instituțional al USM cu privire la mobilitatea academică; 2. Documente administrative de organizare (Avize ale Șefului Departamentului de Informatică, acorduri scrise ale Decanului Facultății de Matematică și Informatică și ordine de deplasare emise de Rectorul USM); 3. Dosare și regulamente ale Concursurilor de selecție pentru proiectele de mobilitate; 4. Copii ale acordurilor inter-universitare încheiate în cadrul programului Erasmus+; 5. Copie a Acordului de mobilitate academică Erasmus+ KA171 (semnat la 12.06.2024) al studentei Valeria Dulghier pentru stagiul efectuat la Universitatea Uppsala, Departamentul Game Design (Suedia); 6. Dispoziția nr. 252-st din 20.02.2024 emisă de decanul Facultății de Matematică și Informatică cu privire la recunoașterea integrală a celor 30 de credite academice ECTS și a notelor obținute în Suedia de către studenta Valeria Dulghier; 7. Certificate de mobilitate internațională și certificate academice care atestă obținerea notelor și creditelor (30 ECTS) în universitățile europene (Anexele A.I.15); 8. Tabelul 1.2. „Mobilitate academică”.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Mobilitatea academică a cadrelor didactice și a studenților din cadrul programului „Designul jocurilor” este riguros reglementată. Aceasta se realizează cu avizul și acordul Șefului Departamentului de Informatică, al decanului Facultății de Matematică și Informatică (dr., conf. univ. Angela Niculiță) și este oficializată în baza ordinelor Rectorului USM, în urma derulării unor Concursuri de selecție transparente. Comisia a identificat dovezi clare privind realizarea de multiple mobilități academice internaționale de către cadrele didactice care asigură funcționarea curentă și predarea la programul de studii supus acreditării. Profesorii au realizat stagii de formare și predare la universități partenere din România, Suedia, Grecia și Turcia. Drept exemplu, în cadrul interviurilor, dna dr., conf. univ. Maria Capcelea a menționat realizarea unei mobilități academice internaționale la Universitatea de Vest din Timișoara, România, în perioada 19–22 noiembrie 2025. Au fost prezentate dovezi că studenții înmatriculați la programul „Designul jocurilor” beneficiază în mod real de mobilități academice internaționale de lungă durată (un semestru), prin intermediul programului Erasmus+. Condiția obligatorie este acumularea a cel puțin 20 de credite ECTS în cadrul universității gazdă. USM asigură echivalarea și recunoașterea integrală a studiilor efectuate în străinătate. Ca studiu de caz documentat, studenta anului III, Valeria Dulghier, a realizat o mobilitate academică semestrială internațională în baza unui Acord KA171 (semnat la 12.06.2024) la o instituție de elită în domeniu – Universitatea Uppsala, Departamentul Game Design din Suedia. Aceasta a acumulat

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	un număr de 30 de credite ECTS, care au fost integral recunoscute și echivalente de către FMI, conform Dispoziției nr. 252-st din 20.02.2024, emisă de decanul facultății.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – mobilitatea academică a studenților de la programul de studii se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și include perioade de studii/ stagii ale studenților într-o instituție de învățământ din țară/ de peste hotare.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari	Realizarea stagiilor de mobilitate academică studențească semestrială (cu acumularea și recunoașterea integrală a 30 de credite ECTS) în cadrul unor centre internaționale de referință, cum ar fi Universitatea Uppsala, Departamentul Game Design din Suedia.		
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Standardul de acreditare 2. Proiectarea și aprobarea programelor

Instituțiile dispun de procese de proiectare și aprobare a programelor. Programele sunt proiectate în așa fel, încât să atingă obiectivele pentru care au fost create incluzând rezultatele învățării. Calificările rezultate în urma unui program sunt specificate clar făcând referire la nivelul corespunzător din cadrul național al calificărilor pentru învățământul superior, respectiv, din Cadrul Calificărilor din Spațiul European al Învățământului Superior.

Criteriul 2.1. Proiectarea și aprobarea programului de studii

2.1.1. Cadrul general de proiectare a programului de studii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Plan-cadru pentru studii superioare de licență, master și integrate, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației și Cercetării nr. 510 din 07.04.2025; 2. Regulamentului de organizare a studiilor superioare de licență (ciclul I) și integrate, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova, nr.1625 din 12.12.2019; 3. Regulamentul de organizare a studiilor în învățământul superior în baza Sistemului Național de Credite de Studiu, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației al Republicii Moldova, nr. 44 din 26.01.2016; 4. Plan-cadru pentru studii superioare de licență (ciclul I), de master (ciclul II) și integrate, aprobat prin ordinul Ministrului Educației nr. 120 din 10 februarie 2020; 5. HOTĂRÂRE Nr. HG187/2024 din 13.03.2024 cu privire la aprobarea Programului național de dezvoltare a industriilor creative „Moldova Creativă” pentru anii 2024-2027; 6. Regulamentul cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii. Aprobate Senat Universitatea de Stat din Moldova, proces verbal nr.6 din 17.12.2025; 7. Metodologia de elaborare și evaluare a planurilor de învățământ la ciclul I Licență și ciclul II Master, aprobat Senat Universitatea de Stat din Moldova, proces verbal nr.9 din 01.03.2022; 8. Regulamentul privind formarea profesională la ciclul I, studii superioare de licență, în cadrul Universității de Stat din Moldova, aprobat Senatul Universității de Stat din Moldova, proces verbal nr.4 din 26 decembrie 2019; 9. Regulamentul privind recunoașterea și echivalarea actelor de studii obținute în străinătate și a perioadelor de studii efectuate în străinătate, aprobat Senatul Universității de Stat din Moldova, proces verbal nr.12 din 25.06.2021; 10. Regulament instituțional privind organizarea și desfășurarea învățământului la distanță și cu frecvență redusă în cadrul studiilor superioare de licență și de master, aprobat Senatul Universității de Stat din Moldova, proces verbal nr.14 din 01.07.2025; 11. Strategia de dezvoltare a Universității de Stat din Moldova (2021-2026) aprobat Senat Universitatea de Stat din Moldova proces verbal nr. 2 din 07.09.2021; 12. Strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026, aprobat Consiliului Facultății de Matematică și Informatică proces verbal nr. 14 din 16.06.2022; 13. Strategia de dezvoltare a Departamentului de Informatică pentru anii 2022-2026, aprobat Consiliului Facultății de Matematică și Informatică proces verbal nr. 5 din 24.01.2022; 14. planul anual de activitate al Departamentului Managementul Calității pentru anul de studii 2025-2026; 15. Planul de activitate al Consiliului Calității al Universității de Stat din Moldova; 16. Certificat de evaluare externă a calității seria ÎS nr. 0096-22 de autorizare provizorie a
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

	programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 17. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr.11 din 27.04.2022, coordonat MEC nr ISL-01-19562 din 26.05.2022; 18. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 11 din 29.04.2025; 19. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 10 din 26.04.2024; 20. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 13 din 30.05.2023; 21. Extras proces verbal nr. 11 din 27.04.2022 al ședinței Senat Universitatea de Stat din Moldova, cu privire la aprobarea planurilor de învățământ; 22. Extras proces verbal nr.4 din 17.03.2022, aprobat Consiliului Calității Universității de Stat al Moldovei; 23. Extras din proces verbal nr.11 din 22.02.2022 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică, cu privire la aprobarea planului de învățământ; 24. Extras proces verbal nr. 3 din 21.02.2022, al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a facultății cu privire la aprobarea planului de învățământ; 25. Extras din PROCESUL-VERBAL nr. 5 al ședinței Departamentului Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 09 aprilie 2022 cu privire la aprobarea planurilor de învățământ; 26. Extras din PROCESUL-VERBAL nr. 6 al ședinței Departamentului Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 09 aprilie 2025 cu privire la aprobarea planurilor de învățământ conform noului Plan cadru (2025) 27. Model Curriculum, aprobat Senatul Universității de Stat din Moldova proces verbal nr. 11, din 29.04.2025; 28. Proces verbal nr.6 din 04.04.2023, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2022; 29. Proces verbal nr.1 din 03.04.2023, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate, angajatori; 30. Proces verbal nr.6 din 27.03.2024, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2023 31. Proces verbal nr.2 din 15.03.2024, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate, angajatori; 32. Proces verbal nr.6 din 09.04.2025, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2024 33. Proces verbal nr.3 din 03.04.2025, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate; 34. Proces verbal nr.8 din 31.03.2026, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2025; 35. Proces verbal nr.4 din 27.03.2026, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate, angajatori; 36. Interviu cu echipa managerială a instituției; 37. Interviu cu coordonatorii de program 0211.7 Designul jocurilor; 38. Interviu cu studenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 39. Interviu cu absolvenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 40. Interviu cu angajatorii programului 0211.7 Designul jocurilor.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor este proiectat, actualizat și aprobat în conformitate cu cerințele cadrului normativ național și instituțional în vigoare, fiind racordat la prevederile actelor normative specifice domeniului învățământului superior și dezvoltării industriilor creative digitale. Respectarea cadrului normativ este confirmată prin Planurile de învățământ aprobate de Senatul Universității de Stat din Moldova în anii 2022, 2023, 2024 și 2025 (proces-verbal nr. 11 din 27.04.2022, coordonat de MEC nr. ISL-01-19562 din 26.05.2022; proces-verbal nr. 13 din 30.05.2023; proces-verbal nr. 10 din 26.04.2024; proces-verbal nr. 11 din 29.04.2025), precum și prin documentele instituționale și metodologice aplicabile programului de studii. S-a constatat că programul este elaborat în conformitate cu Plan-cadru pentru studii superioare de licență, master și integrate, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației și Cercetării nr. 510 din

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

	07.04.2025, Regulamentul de organizare a studiilor superioare de licență (ciclul I) și integrate, aprobat prin Ordinul MECC nr. 1625 din 12.12.2019, Regulamentul de organizare a studiilor în învățământul superior în baza Sistemului Național de Credite de Studiu, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației nr. 44 din 26.01.2016, precum și în conformitate cu actele normative instituționale privind inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii. S-a constatat că structura și conținutul curricular al programului 0211.7 Designul jocurilor sunt elaborate în baza Model Curriculum, aprobat de Senatul Universității de Stat din Moldova prin proces-verbal nr. 11 din 29.04.2025, fiind asigurată corelarea dintre finalitățile programului, rezultatele învățării și competențele profesionale specifice domeniului dezvoltării jocurilor video și tehnologiilor interactive. Analiza documentelor prezentate demonstrează existența unui mecanism instituțional funcțional de monitorizare și actualizare periodică a programului de studii. Procesele-verbale nr. 1 din 03.04.2023, nr. 2 din 15.03.2024, nr. 3 din 03.04.2025 și nr. 4 din 27.03.2026 ale ședințelor Departamentului de Informatică confirmă realizarea consultărilor curriculare cu persoanele interesate și angajatorii privind relevanța programului și actualizarea curriculumului. Totodată, procesele-verbale nr. 6 din 04.04.2023, nr. 6 din 27.03.2024, nr. 6 din 09.04.2025 și nr. 8 din 31.03.2026 demonstrează că propunerile angajatorilor sunt analizate și valorificate în procesul de modificare și aprobare a planurilor de învățământ ale programului 0211.7 Designul jocurilor. În cadrul interviurilor cu echipa managerială și coordonatorii programului s-a confirmat că actualizarea programului de studii se realizează periodic în baza consultării angajatorilor, studenților, absolvenților și altor părți interesate, pentru a răspunde cerințelor pieței muncii și tendințelor actuale din domeniul dezvoltării jocurilor video și industriilor creative digitale. În cadrul interviurilor cu studenții, absolvenții și angajatorii s-a constatat că programul de studii 0211.7 Designul jocurilor este relevant pentru domeniul dezvoltării jocurilor video și contribuie la formarea competențelor profesionale și tehnice necesare pentru activitatea în domeniul game designului, programării interactive, graficii digitale, realității virtuale și producției multimedia. Totodată, s-a confirmat că programul este monitorizat și actualizat sistematic pentru a răspunde schimbărilor tehnologice și necesităților actuale ale sectorului industriilor creative digitale. S-a constatat că programul de studii este susținut prin documente strategice și instituționale relevante, inclusiv Strategia de dezvoltare a Universității de Stat din Moldova (2021–2026), Strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022–2026, Strategia de dezvoltare a Departamentului de Informatică pentru anii 2022–2026, precum și prin planurile anuale de activitate ale structurilor responsabile de managementul calității. De asemenea, s-a constatat că programul de studii 0211.7 Designul jocurilor deține Certificat de evaluare externă a calității seria ÎS nr. 0096-22 privind autorizarea provizorie, iar documentele analizate confirmă existența unui proces continuu de dezvoltare, modernizare și adaptare a programului la cerințele domeniului și ale pieței muncii.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – programul de studii este proiectat/actualizat și aprobat în conformitate cu cerințele cadrului normativ în vigoare; Standard de evaluare minim obligatoriu: Programul de studii este proiectat și aprobat în conformitate cu cerințele cadrului normativ în vigoare.	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
		2	2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

2.1.2. Racordarea programului de studii la Cadrul Național al Calificărilor

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	- Plan-cadru pentru studii superioare de licență, master și integrate, aprobat prin OMEC nr. 510 din 07.04.2025; - Nomenclatorul domeniilor de studii și al specialităților în învățământul superior, aprobat prin HG nr. 412 din 12.06.2024; - Standard de calificare 0211.7 Designul jocurilor, CNC 6, aprobat MEC din 27.09.2024; Regulamentul cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii. Aprobat Senat Universitatea de Stat din Moldova, proces verbal nr.6 din 17.12.2025; - Metodologia de elaborare și evaluare a planurilor de învățământ la ciclul I Licență și ciclul II Master, aprobat Senat Universitatea de Stat din Moldova, proces verbal nr.9 din 01.03.2022; - Nota explicativă a Planului de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență,
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

	specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, coordonat MEC nr. ISL-01-19562 din 26.05.2022; 7. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr.11 din 27.04.2022, coordonat MEC nr ISL-01-19562 din 26.05.2022; 8. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 11 din 29.04.2025; 9. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 10 din 26.04.2024; 10. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 13 din 30.05.2023; 11. Model Curriculum, aprobat Senatul Universității de Stat din Moldova proces verbal nr. 11, din 29.04.2025; 12. Curriculum la unitatea de curs Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc, autor Titu Capcelea, Lefter Dan, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025; 13. Curriculum la unitatea de curs Grafică și animație 2D, autor Marin Maria, Șchiopu Alina, Iațășina Tamara, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025; 14. Curriculum la unitatea de curs GProgramare în C#, autor Titu Capcelea, Gabriel Stănescu, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025; 15. Interviu cu echipa managerială a instituției; 16. Interviu cu coordonatorii de program 0211.7 Designul jocurilor; 17. Interviu cu studenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 18. Interviu cu absolvenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 19. Interviu cu angajatorii programului 0211.7 Designul jocurilor.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor este racordat la prevederile Cadrului Național al Calificărilor și ale Cadrului European al Calificărilor, corespunzând nivelului 6 ISCED/CNC. Racordarea programului la standardele naționale și europene de calificare este realizată în conformitate cu Nomenclatorul domeniilor de studii și al specialităților în învățământul superior, aprobat prin HG nr. 412 din 12.06.2024, Standardul de calificare 0211.7 Designul jocurilor, CNC 6, aprobat de MEC la 27.09.2024, precum și cu prevederile Planului-cadru pentru studii superioare de licență, master și integrate, aprobat prin OMEC nr. 510 din 07.04.2025. S-a constatat că programul de studii 0211.7 Designul jocurilor este elaborat și actualizat în conformitate cu Regulamentul cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii, aprobat de Senatul Universității de Stat din Moldova prin proces-verbal nr. 6 din 17.12.2025, precum și cu Metodologia de elaborare și evaluare a planurilor de învățământ la ciclul I Licență și ciclul II Master, aprobată de Senatul Universității de Stat din Moldova prin proces-verbal nr. 9 din 01.03.2022. Analiza documentelor prezentate demonstrează că racordarea programului la cerințele CNC/CEC este reflectată în planurile de învățământ aprobate la ședințele Senatului Universității de Stat din Moldova în anii 2022, 2023, 2024 și 2025 (proces-verbal nr. 11 din 27.04.2022, coordonat de MEC nr. ISL-01-19562 din 26.05.2022; proces-verbal nr. 13 din 30.05.2023; proces-verbal nr. 10 din 26.04.2024; proces-verbal nr. 11 din 29.04.2025), care demonstrează actualizarea și dezvoltarea continuă a programului în conformitate cu standardele naționale și europene de calificare. S-a constatat că programul 0211.7 Designul jocurilor este orientat spre formarea competențelor profesionale și transversale necesare pentru activitatea în domeniul dezvoltării jocurilor video, tehnologiilor interactive și industriilor creative digitale, prin integrarea componentelor de programare, design vizual, modelare și animație digitală, realitate virtuală și augmentată, producție multimedia și management de proiect. Racordarea programului la cerințele CNC/CEC este susținută și prin conținutul curricular al disciplinelor de specialitate elaborate în conformitate cu Model Curriculum, aprobat de Senatul Universității de Stat din Moldova prin proces-verbal nr. 11 din 29.04.2025. Curricula unităților de curs „Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc”, autori Titu Capcelea și Lefter Dan, „Grafică și animație 2D”, autori Marin Maria, Șchiopu Alina și Iațășina Tamara, și „Programare în C#”, autori Titu Capcelea și Gabriel Stănescu, aprobate la ședința Departamentului de Informatică prin proces-verbal nr. 1 din 26.08.2025 și la ședința Consiliului Facultății de Matematică și Informatică prin proces-verbal nr. 1 din 28.08.2025, contribuie la dezvoltarea competențelor profesionale specifice domeniului designului jocurilor și dezvoltării produselor digitale interactive.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	În cadrul interviurilor cu echipa managerială, coordonatorii programului, s-a confirmat faptul că programul de studii 0211.7 Designul jocurilor este elaborat și actualizat în conformitate cu cerințele standardelor naționale și europene de calificare și răspunde necesităților actuale ale domeniului dezvoltării jocurilor video și tehnologiilor digitale contemporane.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – programul de studii este racordat la Cadrul Național al Calificărilor/ Cadrul European al Calificărilor;	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 2.2. Conținutul programului de studii

2.2.1. Planul de învățământ

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	- Plan-cadru pentru studii superioare de licență, master și integrate, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației și Cercetării nr. 510 din 07.04.2025; - Plan-cadru pentru studii superioare de licență (ciclul I), de master (ciclul II) și integrate, aprobat prin ordinul Ministrului Educației nr. 120 din 10 februarie 2020; - Regulamentului de organizare a studiilor superioare de licență (ciclul I) și integrate, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova, nr.1625 din 12.12.2019; - Regulamentul de organizare a studiilor în învățământul superior în baza Sistemului Național de Credite de Studiu, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației al Republicii Moldova, nr. 44 din 26.01.2016; - Hotărâre Nr. HG 187/2024 din 13.03.2024 cu privire la aprobarea Programului național de dezvoltare a industriilor creative „Moldova Creativă” pentru anii 2024-2027; - Strategia de dezvoltare a Universității de Stat din Moldova (2021-2026), aprobat Senatul Universității de Stat din Moldova, proces verbal nr. 2 din 07.09.2021; - Strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026, aprobat de Consiliul Facultății pe 24.02.2022, proces verbal nr.5; - Strategia de dezvoltare a Departamentului de Informatică pentru anii 2022-2026, aprobată de Consiliul Facultății pe 24 ianuarie 2022, proces verbal nr.5; Regulamentul cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii. Aprobate Senat Universitatea de Stat din Moldova, proces verbal nr.6 din 17.12.2025; - Metodologia de elaborare și evaluare a planurilor de învățământ la ciclul I Licență și ciclul II Master, aprobat Senat Universitatea de Stat din Moldova, proces verbal nr.9 din 01.03.2022; - Nota explicativă a Planului de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, coordonat MEC nr. ISL-01-19562 din 26.05.2022; - Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, coordonat MEC nr. ISL-01-19562 din 26.05.2022; - Proces verbal nr.6 din 04.04.2023, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2022; - Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 13 din 30.05.2023; - Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 10 din 26.04.2024; - Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 11 din 29.04.2025; - Proces verbal nr.6 din 04.04.2023, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2022; - Proces verbal nr.1 din 03.04.2023, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate, angajatori; - Proces verbal nr.6 din 27.03.2024, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

	0211.7 Designul jocurilor din 2023 20. Proces verbal nr.2 din 15.03.2024, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate, angajatori; 21. Proces verbal nr.6 din 09.04.2025, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2024 22. Proces verbal nr.3 din 03.04.2025, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate; 23. Proces verbal nr.8 din 31.03.2026, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2025 24. Proces verbal nr.4 din 27.03.2026, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate, angajatori; 25. Interviu cu echipa managerială a instituției; 26. Interviu cu coordonatorii de program 0211.7 Designul jocurilor; 27. Interviu cu studenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 28. Interviu cu absolvenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 29. Interviu cu angajatorii programului 0211.7 Designul jocurilor.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Planul de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor corespunde cerințelor Planului-cadru pentru studii superioare și asigură atingerea rezultatelor învățării și formarea competențelor profesionale specifice domeniului designului jocurilor și industriilor creative digitale. Programul este elaborat și actualizat în conformitate cu Plan-cadru pentru studii superioare de licență, master și integrate, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației și Cercetării nr. 510 din 07.04.2025, Regulamentul de organizare a studiilor superioare de licență (ciclul I) și integrate, aprobat prin Ordinul nr. 1625 din 12.12.2019, Regulamentul de organizare a studiilor în învățământul superior în baza Sistemului Național de Credite de Studiu, aprobat prin Ordinul nr. 44 din 26.01.2016, precum și în baza regulamentelor și metodologiilor instituționale privind elaborarea și evaluarea planurilor de învățământ. Acest fapt este confirmat prin planurile de învățământ aprobate la ședințele Senatului Universității de Stat din Moldova (proces-verbal nr. 11 din 27.04.2022, coordonat de MEC nr. ISL-01-19562 din 26.05.2022; proces-verbal nr. 13 din 30.05.2023; proces-verbal nr. 10 din 26.04.2024; proces-verbal nr. 11 din 29.04.2025), care demonstrează actualizarea și modernizarea continuă a programului în raport cu cerințele domeniului și tendințele actuale ale pieței muncii. S-a constatat că misiunea și obiectivele programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor sunt racordate la strategiile naționale de dezvoltare a educației și digitalizării, la tendințele contemporane din domeniul industriilor creative digitale și dezvoltării jocurilor video, precum și la Strategia de dezvoltare a Universității de Stat din Moldova pentru perioada 2021–2026, aprobată de Senatul Universității de Stat din Moldova prin proces-verbal nr. 2 din 07.09.2021. Programul este orientat spre formarea specialiștilor competitivi în domeniul designului jocurilor și al produselor media digitale, capabili să utilizeze tehnologii digitale moderne, instrumente interactive și metode inovatoare de creare a conținutului vizual și interactiv. Conform Procesului-verbal nr. 6 din 04.04.2023 al ședinței Departamentului de Informatică, în urma consultărilor curriculare și a propunerilor formulate de angajatori, pentru planul de învățământ al promoției 2023–2026 au fost realizate mai multe ajustări curriculare în raport cu planul inițial 2022–2025. Disciplina „Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc” a fost plasată în semestrul I, ca instrument de inițiere rapidă în logica motoarelor de joc, iar disciplina „Grafică și animație 2D” a fost consolidată în semestrul I, ca bază pentru asset-uri, animație și comunicare vizuală în jocuri. Totodată, planul 2023–2026 clarifică progresia competențelor tehnice prin studierea limbajului C# și Unity 2D în primul an, C++ și Unity 3D în anul II, iar Unreal Engine și Python în etapa următoare. De asemenea, a fost confirmată succesiunea stagiilor de practică: practică de inițiere, practică de specialitate, practică de producție, practică de cercetare și elaborarea tezei de licență. Conform Procesului-verbal nr. 6 din 27.03.2024, pentru planul de învățământ al promoției 2024–2027 au fost introduse modificări orientate spre consolidarea componentelor aplicative și tehnologice ale programului. Disciplina „Inteligență artificială pentru jocurile video” a fost majorată de la 5 la 6 ECTS și orientată mai accentuat spre implementare practică. Totodată, a fost introdusă disciplina „Mecanica jocurilor și detectarea coliziunilor”, iar conținuturile XR au fost reorganizate într-un pachet opțional împreună cu dezvoltarea aplicațiilor AR în Unity și Vuforia. În același timp, disciplina Python a fost transferată în semestrul V și majorată la 5 ECTS, iar componenta socio-umanistică a fost ajustată de la 5 la 4 ECTS. Planul 2024–2027 menține structura stagiilor de practică și introduce cerințe sporite privind monitorizarea proiectelor, portofoliilor și feedbackului oferit de partenerii externi.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului	
			ISACPSL - 643	
	Conform Procesului-verbal nr. 6 din 09.04.2025, pentru planul de învățământ al promoției 2025–2028 au fost realizate modificări orientate spre profesionalizarea și aplicabilitatea programului. Planul utilizează un model simplificat de codificare a unităților de curs și majorează disciplina „Proiectarea jocurilor video” de la 4 la 6 ECTS. Disciplina „Narativul în jocurile video” a fost reformulată ca „Design narativ pentru jocuri”, iar conținuturile HTML, CSS și JavaScript au fost înlocuite cu disciplina „Artă digitală”. Totodată, disciplina „etică profesională și scriere academică” a fost introdusă în semestrul II, cu 4 ECTS, iar componentele „Algoritmi și structuri de date” și „Teză/Proiect anual” au fost reorganizate și integrate în disciplinele tehnice GameDev și în stagiile de practică. Planul 2025–2028 introduce disciplina „Modelare 3D avansat”, separă „Audio design pentru jocuri” de „Efecte vizuale digitale”, majorează practica de specialitate la 10 ECTS și introduce „Practica de integrare profesională” de 10 ECTS. Totodată, teza de licență este majorată la 9 ECTS, iar anul final este aliniat ciclului complet de producție: dezvoltare, testare, optimizare, management, lansare și monetizare. S-a constatat că pentru promoția 2026–2029 programul de studii continuă procesul de actualizare și consolidare curriculară, fiind integrate componente privind controlul versiunilor, colaborarea agilă, testarea, depanarea, optimizarea și feedbackul utilizatorilor în disciplinele relevante. De asemenea, au fost consolidate mecanismele de documentare și evaluare a stagiilor de practică, precum și cerințele privind elaborarea și prezentarea tezei de licență ca produs integrativ: joc, prototip sau produs media interactiv. Totodată, portofoliul profesional este confirmat drept element transversal al programului, incluzând proiecte individuale și de echipă, prototipuri, asset-uri digitale și documentație tehnică. În cadrul proceselor de consultare curriculară organizate de Departamentul de Informatică s-a constatat implicarea sistematică a angajatorilor și a altor părți interesate în procesul de actualizare a programului de studii. Procesele-verbale nr. 1 din 03.04.2023, nr. 2 din 15.03.2024, nr. 3 din 03.04.2025 și nr. 4 din 27.03.2026 confirmă consultarea curriculară a persoanelor interesate și analiza relevanței curriculumului pentru industria dezvoltării jocurilor și a produselor media digitale. Totodată, procesele-verbale nr. 6 din 04.04.2023, nr. 6 din 27.03.2024, nr. 6 din 09.04.2025 și nr. 8 din 31.03.2026 demonstrează că propunerile angajatorilor sunt analizate și valorificate în procesul de modificare și actualizare a planurilor de învățământ, în vederea racordării programului la necesitățile pieței muncii și la tendințele actuale din domeniul dezvoltării jocurilor video și al industriilor creative digitale. În cadrul interviurilor cu echipa managerială și coordonatorii programului 0211.7 Designul jocurilor s-a constatat că planul de învățământ este actualizat periodic, în baza consultării cadrelor didactice, studenților, absolvenților și angajatorilor, pentru a asigura relevanța competențelor profesionale formate și racordarea programului la evoluțiile tehnologice și creative din domeniul designului jocurilor. Studenții și absolvenții au menționat în cadrul interviurilor că programul 0211.7 Designul jocurilor contribuie la dezvoltarea competențelor practice și creative necesare pentru integrarea pe piața muncii, inclusiv competențe în game design, storytelling vizual, design interactiv, producție multimedia și utilizarea tehnologiilor digitale contemporane. Angajatorii au confirmat că programul de studii 0211.7 Designul jocurilor răspunde necesităților actuale ale domeniului și contribuie la formarea specialiștilor capabili să activeze în industriile creative digitale, dezvoltarea jocurilor video, producția multimedia și domeniile conexe. Modificările și actualizările planurilor de învățământ aprobate în perioada 2022–2025 reflectă preocuparea instituției pentru adaptarea continuă a programului la cerințele pieței muncii și la standardele contemporane ale domeniului.			
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – planul de învățământ corespunde cu cerințele Planului-cadru și asigură atingerea rezultatelor învățării și formarea competențelor profesionale;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2	
	1,0 – misiunea și obiectivele programului de studii sunt racordate la strategiile naționale, realitățile și tendințele din domeniu, la strategia de dezvoltare a instituției, la planul de acțiuni ale facultății, departamentului/ catedrei;	2	2	
Puncte tari				
Recomandări				
Arii de îmbunătățire obligatorii				

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

2.2.2. Curricula pe discipline

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Model Curriculum, aprobat Senatul Universității de Stat din Moldova proces verbal nr. 11, din 29.04.2025;
	2. Curriculum la unitatea de curs Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc, autor Titu Capcelea, Lefter Dan, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	3. Curriculum la unitatea de curs Grafică și animație 2D, autor Marin Maria, Șchiopu Alina, Iațășina Tamara, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	4. Curriculum la unitatea de curs GProgramare în C#, autor Titu Capcelea, Gabriel Stănescu, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	5. Curriculum la unitatea de curs Realitate virtuală și augmentată, autor Prepeliță Aurelia, NATalia Pleșca, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	6. Curriculum la unitatea de curs Modelare, texturare și animație 3D, autor Marin Maria, Șchiopu Alina, Iațășina Tamara, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	7. Curriculum la unitatea de curs Realitate virtuală pentru designul de interior, autor Prepeliță Aurelia, Lefter Dan, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	8. Curriculum la unitatea de curs Dezvoltarea proiectelor XR pe platforma UE, autor Pereteatcu Sergiu, Lefter Dan, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	9. Curriculum la unitatea de curs Producția de sunet, autor Latur Gheorghe, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	10. Curriculum la unitatea de curs Managementul proiectelor, autor Drăgălin Iuliana, Titu Capcelea, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	11. Curriculum la unitatea de curs Dezvoltarea jocurilor 2D pe platforma Unity, autor Maria Capcelea, Titu Capcelea, Alina Șchiopu, Aprobat ședința Departamentului de Informatică, proces verbal nr.1 din 26.08.2025, aprobat Consiliul Facultății de Matematică și informatică, proces verbal nr. 1 din 28.08.2025;
	12. Extras din proces-verbal nr.11 din 29.04.2025 a ședinței Senatului Universității de Stat din Moldova, cu privire la ajustarea modelului de curriculum la particularitățile de organizare a învățământului;
	13. Extras din procesul verbal nr. 2 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 22.10.2024, cu privire la aprobarea Curricula disciplinelor de la programele de studii din cadrul Facultății de Matematică și Informatică;
	14. Extras din procesul verbal nr. 2 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 03.10.2023, cu privire la aprobarea Curricula disciplinelor de la programele de studii din cadrul Facultății de Matematică și Informatică;
	15. Extras din procesul verbal nr. 1 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 23.09.2022, cu privire la aprobarea Curricula disciplinelor de la programele de studii din cadrul Facultății de Matematică și Informatică;
	16. Curriculum la unitatea de curs S.03.O.23 Dezvoltarea jocurilor 3D pe platforma Unity, aprobat ședința Departamentului din 26.08.2025, proces verbal nr. 1;
	17. Curriculum la unitatea de curs S.05.A.46 Programarea jocurilor multiplayer, aprobat ședința Departamentului din 26.08.2025, proces verbal nr. 1;
	18. Curriculum la unitatea de curs F.O.04 Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc, aprobat ședința Departamentului din 26.08.2025, proces verbal nr. 1;
	19. Extras din procesul verbal nr. 1 al ședinței Departamentului Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 26 august 2025, cu privire la aprobarea pachetului curricular

		RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului	
				ISACPSL - 643	
		pentru disciplinele predate în cadrul programelor de licență și master ale Departamentului Informatică pentru anul universitar 2025-2026. 20. Extras din Proces verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 15.10.2024 cu privire la analiza Curricula disciplinelor din programele de studii de la Ciclul I Licență și Ciclul II Master, pentru anul de studii 2024-2025; 21. Extras din Proces verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 24.09.2023 cu privire la analiza Curricula disciplinelor din programele de studii de la Ciclul I Licență și Ciclul II Master, pentru anul de studii 2023-2024; 22. Extras din Proces verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 21. 09.2022 cu privire la analiza Curricula disciplinelor din programele de studii de la Ciclul I Licență și Ciclul II Master, pentru anul de studii 2022-2023; 23. Interviu cu echipa managerială a instituției; 24. Interviu cu coordonatorii de program 0211.7 Designul jocurilor; 25. Interviu cu studenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 26. Interviu cu absolvenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 27. Interviu cu angajatorii programului 0211.7 Designul jocurilor.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă		Conținutul curriculumului programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor contribuie la atingerea rezultatelor învățării și la formarea competențelor profesionale specifice domeniului dezvoltării jocurilor video, tehnologiilor interactive și industriilor creative digitale. Curricula disciplinelor sunt elaborate în conformitate cu Model Curriculum, aprobat de Senatul Universității de Stat din Moldova prin proces-verbal nr. 11 din 29.04.2025, și corespund cerințelor instituționale privind structura și conținutul curricular. Acest fapt este confirmat prin curricula unităților de curs „Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc”, „Grafică și animație 2D”, „Programare în C#”, „Realitate virtuală și augmentată”, „Modelare, texturare și animație 3D”, „Realitate virtuală pentru designul de interior”, „Dezvoltarea proiectelor XR pe platforma UE”, „Producția de sunet”, „Managementul proiectelor” și „Dezvoltarea jocurilor 2D pe platforma Unity”, aprobate la ședința Departamentului de Informatică prin proces-verbal nr. 1 din 26.08.2025 și la ședința Consiliului Facultății de Matematică și Informatică prin proces-verbal nr. 1 din 28.08.2025. S-a constatat că disciplinele analizate contribuie la dezvoltarea competențelor profesionale și tehnice necesare pentru activitatea în domeniul designului jocurilor, dezvoltării aplicațiilor interactive, realității virtuale și augmentate, programării, modelării și animației 2D/3D, producției multimedia și managementului proiectelor digitale. Conținutul curricular demonstrează orientarea programului spre dezvoltarea competențelor practice și aplicative în domeniul tehnologiilor interactive și industriilor creative digitale. De asemenea, analiza documentelor confirmă existența unui proces sistematic de elaborare, analiză și aprobare a curricula disciplinelor. Acest proces este demonstrat prin extrasele din procesele-verbale ale Consiliului Facultății de Matematică și Informatică privind aprobarea curricula disciplinelor pentru anii 2022, 2023, 2024 și 2025, precum și prin procesele-verbale ale Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică privind analiza curricula disciplinelor din programele de studii de la ciclul I, licență și ciclul II, master. S-a constatat că în anul universitar 2025–2026 pachetul curricular al programului a fost actualizat și consolidat prin aprobarea disciplinelor relevante pentru formarea competențelor de specialitate, inclusiv „Dezvoltarea jocurilor 3D pe platforma Unity”, „Programarea jocurilor multiplayer” și „Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc”, aprobate la ședința Departamentului de Informatică din 26.08.2025, proces-verbal nr. 1. În cadrul interviurilor cu echipa managerială, coordonatorii programului, studenții, absolvenții și angajatorii s-a confirmat că structura și conținutul curriculumului sunt racordate la tendințele actuale din domeniul dezvoltării jocurilor video și tehnologiilor digitale contemporane, contribuind la formarea competențelor profesionale relevante pentru piața muncii și pentru sectorul industriilor creative digitale.			
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat		1,0 – conținutul curricula contribuie la atingerea rezultatelor învățării și formarea competențelor profesionale;		Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
				3	3
Puncte tari					
Recomandări					

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Arii de îmbunătățire obligatorii	
---	--

2.2.3. Relevanța programului de studii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Acord de colaborare cu CGI LAB GAMES SRL din 12 ianuarie 2026; 2. Scrisoare de susținere privind programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor din partea CGI LAB GAMES SRL; 3. Acord de colaborare cu Institutul Europea de Studii Politice din Moldova, nr. 1 din 19.12.2024; 4. Acord de colaborare cu Helium Teams SRL din data de 06.12.2023; 5. Scrisoare suport pentru programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor din partea TryMyGames SRL din data de 16.05.2022; 6. Scrisoare suport pentru programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor din partea GAD Games SRL din data de 16.05.2022; 7. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr.11 din 27.04.2022, coordonat MEC nr ISL-01-19562 din 26.05.2022; 8. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 11 din 29.04.2025; 9. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 10 din 26.04.2024; 10. Plan de învățământ pentru ciclul I, studii superioare de licență, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, aprobat Senatul Universității de Stat, proces verbal nr. 13 din 30.05.2023; 11. Proces verbal nr.6 din 04.04.2023, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2022; 12. Proces verbal nr.1 din 03.04.2023, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate; 13. Proces verbal nr.6 din 09.04.2025, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2024 14. Proces verbal nr.3 din 03.04.2025, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate; 15. Proces verbal nr.6 din 27.03.2024, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2023 16. Proces verbal nr.2 din 15.03.2024, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate; 17. Proces verbal nr.8 din 31.03.2026, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la discutarea propunerilor angajatorilor și aprobarea modificărilor în planul de învățământ 0211.7 Designul jocurilor din 2025 18. Proces verbal nr.4 din 27.03.2026, al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la consultarea curriculară a persoanelor interesate; 19. Interviu cu echipa managerială a instituției; 20. Interviu cu coordonatorii de program 0211.7 Designul jocurilor; 21. Interviu cu studenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 22. Interviu cu absolvenții programului 0211.7 Designul jocurilor; 23. Interviu cu angajatorii programului 0211.7 Designul jocurilor.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor reflectă necesitățile actuale ale pieței muncii, tendințele contemporane din domeniul dezvoltării jocurilor video și industriilor creative digitale și are impact social și economic relevant. Acest fapt este confirmat prin planurile de învățământ aprobate la ședințele Senatului Universității de Stat din Moldova în anii 2022, 2023, 2024 și 2025 (proces-verbal nr. 11 din 27.04.2022, coordonat de MEC nr. ISL-01-19562 din 26.05.2022; proces-verbal nr. 13 din 30.05.2023; proces-verbal nr. 10 din 26.04.2024; proces-verbal nr. 11 din 29.04.2025), care demonstrează actualizarea și modernizarea continuă a programului în raport cu cerințele domeniului și evoluțiile tehnologice actuale. S-a constatat că Departamentul de Informatică realizează sistematic consultări curriculare cu angajatorii și alte persoane interesate privind relevanța programului 0211.7 Designul jocurilor pentru industria dezvoltării jocurilor și a produselor media digitale. Acest fapt este confirmat prin

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	procesele-verbale nr. 1 din 03.04.2023, nr. 2 din 15.03.2024, nr. 3 din 03.04.2025 și nr. 4 din 27.03.2026 privind consultarea curriculară a persoanelor interesate. Totodată, procesele-verbale nr. 6 din 04.04.2023, nr. 6 din 27.03.2024, nr. 6 din 09.04.2025 și nr. 8 din 31.03.2026 demonstrează că propunerile angajatorilor sunt analizate și valorificate în procesul de actualizare și modificare a planurilor de învățământ ale programului 0211.7 Designul jocurilor, în vederea racordării continue a programului la necesitățile pieței muncii și la tendințele actuale din domeniul dezvoltării jocurilor video și al tehnologiilor interactive. S-a constatat că relevanța și impactul programului sunt susținute și prin existența acordurilor de colaborare și a scrisorilor de susținere din partea partenerilor economici și instituționali, inclusiv CGI LAB GAMES SRL, Helium Teams SRL, TryMyGames SRL, GAD Games SRL și Institutul European de Studii Politice din Moldova. Documentele analizate confirmă interesul mediului socio-economic pentru programul de studii și necesitatea formării specialiștilor în domeniul dezvoltării jocurilor video și al produselor digitale interactive. În cadrul interviurilor cu echipa managerială, coordonatorii programului 0211.7 Designul jocurilor, studenții, absolvenții și angajatorii s-a confirmat că programul contribuie la formarea competențelor profesionale și creative necesare pentru activitatea în domeniul game designului, dezvoltării aplicațiilor interactive, producției multimedia și industriilor creative digitale. Angajatorii au menționat că specialiștii formați în cadrul programului 0211.7 Designul jocurilor sunt necesari pentru sectorul dezvoltării jocurilor video și al produselor digitale interactive, iar competențele formate corespund cerințelor actuale ale pieței muncii. În cadrul interviurilor, absolvenții au menționat că disciplinele incluse în planurile anterioare de învățământ erau relevante pentru domeniu, însă volumul și diversitatea cursurilor erau foarte mari. Totodată, aceștia au remarcat că noul plan de învățământ aprobat în anul 2025 include schimbări majore și a devenit mai echilibrat din punct de vedere curricular, fiind mai bine structurat și adaptat necesităților actuale ale domeniului. Absolventul Barbăneagră Andrei a menționat că programul de studii este foarte vast, iar acest lucru contribuie la cunoașterea și înțelegerea tuturor domeniilor relevante pentru designul jocurilor și industriile creative digitale. S-a constatat că programul are impact social și economic prin contribuția sa la dezvoltarea sectorului industriilor creative digitale, promovarea inovației tehnologice și formarea specialiștilor capabili să activeze în domeniul dezvoltării jocurilor video, realității virtuale și augmentate, producției multimedia și designului interactiv. Totodată, programul contribuie la consolidarea competențelor digitale și creative necesare dezvoltării economiei bazate pe inovare și tehnologii interactive contemporane.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – programul de studii reflectă necesitățile pieței muncii, tendințele din domeniu și are impact social și economic;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Standardul de acreditare 3. Învățarea, predarea și evaluarea centrate pe student

Instituțiile asigură programe care încurajează studenții să aibă un rol activ în procesele de învățare, iar evaluarea studenților reflectă această abordare.

Criteriul 3.1. Procesul de predare-învățare

3.1.1. Organizarea și desfășurarea procesului de predare-învățare

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Planul-cadru pentru studii superioare; Regulamentul de organizare a studiilor superioare de licență (ciclul I) din 12.12.2019; Regulamentul instituțional privind formarea profesională la Ciclul I, studii superioare de licență în cadrul USM din 26 decembrie 2019; Planul de învățământ, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, 2025, 2024, 2023, 2022; - Curriculum la unitatea de curs „Dezvoltarea jocurilor 3D pe platforma Unity”, Ciclul I, Licență, Program de studii 0211.7 Designul Jocurilor, aprobat la ședința Consiliului Facultății din 28 august 2025, proces-verbal nr.1;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

	6. Curriculum la unitatea de curs „Programarea jocurilor multiplayer”, Ciclul I, Licență, Program de studii 0211.7 Designul Jocurilor, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 7. Curriculum la unitatea de curs „Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc”, Ciclul I, Licență, Program de studii 0211.7 Designul Jocurilor, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 8. Orar, anul I zi; Orar, anul II, zi; Orar, anul III, zi – semestrul I, anul universitar 2025-2026; 9. Orarul consultărilor oferite de cadrele didactice, anul de studii 2025-2026 (semestrul II); anul de studii 2024-2025 (semestrul I, semestrul II); anul de studii 2022-2023; 10. Responsabili de activitățile de tutorat, anul de studii 2022-2023 (Ciclul I Licență), 2024-2025 (anul I Licență și anul I Master); 11. Diagrame de chestionarea studenților facultății de Matematică și Informatică, 2022; 12. Chestionar pentru studenții Facultății de Matematică și Informatică. Evaluarea procesului educațional, 22.04.2025-30.04.2025; 13. Extras din proces-verbal nr. 4 al ședinței Consiliului Facultății Matematică și Informatică din 27.02.2024 privind analiza rezultatelor sondajului opiniei studenților cu privire la procesul educațional la facultate; 14. Extras din proces-verbal nr. 9 al ședinței Consiliului Facultății Matematică și Informatică din 16.05.2023 privind analiza percepției studenților privind condițiile de studiu și desfășurarea activităților didactice în cadrul facultății; 15. Proces-verbal nr. 3 al ședinței Consiliului Facultății Matematică și Informatică din 15.11.2022 privind rezultatele sesiunii de recuperare și ale I atestări semestriale. Analiza sondajului realizat de Consiliul Studențesc al Facultății de Matematică și Informatică (Felicia Șchiopu, președinta Consiliului Studențesc); 16. Proces-verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 15.10.2024 privind rezultatele chestionării studenților Facultății Matematică și Informatică, desfășurate în perioada 19.03.2024 - 24.03.2024; 17. Rezultatele sondajului cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate, anul universitar 2023-2024; 18. Proces-verbal nr. 3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 14.11.2022 privind analiza rezultatelor chestionării studenților după prima atestare; 19. Proces-verbal nr. 4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 20.02.2024 privind analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate; 20. Proces-verbal nr. 6 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 12.05.2023 privind analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate; 21. Raport „Evaluarea gradului de satisfacție al studenților privind asigurarea condițiilor de dezvoltare profesională și personală (ciclul I și II)” în cadrul ședinței Consiliului Calității USM din 18.11.2021; 22. Sondaj angajare absolvenții 2025 de la programul de studii Designul Jocurilor; 23. Metodologiei de organizare, desfășurare și monitorizare a activităților didactice în contextul epidemiologic al COVID-19 din 7.09.2021; 24. Metodologiei de organizare, desfășurare și monitorizare a activităților didactice în format mixt din 15.09.2020; 25. Conceptul învățământului general la distanță, din 17.12.2024; 26. Registrului electronic al USM; 27. Contract nr. 25.2579L din 21.08.2025 cu privire la formarea profesională, studii superioare de licență, Ciclul I, în baza de taxă de studii, anul de studii 2025-2026; 28. Contract nr. 24.0565Lb din 02.09.2024 privind realizarea studiilor de licență în instituțiile de învățământ superior în grupele cu finanțare bugetară, anul de studii 2024-2025; 29. Contract nr. 25.0121Lb din 13.08.2025 privind realizarea studiilor de licență în instituțiile de învățământ superior în grupele cu finanțare bugetară, anul de studii 2025-2026; 30. Contract nr. 24.3278L din 30.08.2024 cu privire la formarea profesională, studii superioare de licență, Ciclul I, în baza de taxă de studii, anul de studii 2024-2025; 31. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale; 32. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 33. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul 0211.7 Designul jocurilor; 34. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor;
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	35. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 36. https://fmi.usm.md .		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Procesul de predare-învățare la programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor, forma de studii cu frecvență, este organizat și desfășurat în conformitate cu cerințele reflectate în documentele regulamentare și se realizează în concordanță cu specificul domeniului, reflectat în Planul de învățământ al programului. Coraportul numărului de ore din Planul de învățământ și numărul de ore pentru diverse forme de activitate este stabilit în conformitate cu prevederile cadrului normativ în vigoare, în funcție de complexitatea conținutului disciplinei și contribuția acestuia la formarea competențelor. Formele de organizare a activităților didactice specifice disciplinelor academice sunt: curs, seminar, lucrări de laborator, lucrul individual și stagiile de practică. Tipologia cursurilor și a seminarelor desfășurate în cadrul disciplinelor este determinată de principiul centrării procesului de învățământ pe cel ce învață. În procesul de predare-învățare predomină cursurile interactive, iar seminarele și lucrările de laborator sunt predominant aplicative, axate pe elaborarea de proiecte practice specifice domeniului game design și game development. Lucrul individual al studenților este determinat de specificul disciplinelor, monitorizat de către profesor, care oferă un feedback permanent privind nivelul de îndeplinire a sarcinilor. Viziunea studenților cu referire la eficiența formelor de organizare a procesului didactic este evaluată prin chestionare, prin discuții cu coordonatorii de program, prin comunicare și consultații săptămânale obligatorii acordate de cadrele didactice studenților, prin funcționarea mecanismului de reprezentativitate a studenților în organele de conducere ale instituției și prin sugestiile de care se ține cont în organizarea procesului didactic. Periodic, Departamentul Managementul Calității USM și Comisia de Asigurare a Calității a facultății aplică chestionarea studenților după sesiunile de examinare. Propunerile studenților sunt examinate în cadrul ședințelor Comisiei de Asigurare a Calității și ale Departamentului de Informatică, pentru a aprecia relevanța și aplicabilitatea lor în procesul de predare-învățare. Cu studenții se încheie anual contracte de studii, atât la buget, cât și cu taxă. Organizarea și desfășurarea procesului de predare-învățare la programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor se realizează în conformitate cu prevederile cadrului normativ în vigoare și contribuie la atingerea obiectivelor programului de studii.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – organizarea și desfășurarea procesului de predare-învățare se realizează în conformitate cu prevederile cadrului normativ în vigoare și contribuie la atingerea obiectivelor programului de studii;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

3.1.2. Centrarea pe student a metodelor de predare-învățare *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	- Contract nr. 25.2579L din 21.08.2025 cu privire la formarea profesională, studii superioare de licență, Ciclul I, în baza de taxă de studii, anul de studii 2025-2026; - Contract nr. 24.0565Lb din 02.09.2024 privind realizarea studiilor de licență în instituțiile de învățământ superior în grupele cu finanțare bugetară, anul de studii 2024-2025; - Contract nr. 25.0121Lb din 13.08.2025 privind realizarea studiilor de licență în instituțiile de învățământ superior în grupele cu finanțare bugetară, anul de studii 2025-2026; - Contract nr. 24.3278L din 30.08.2024 cu privire la formarea profesională, studii superioare de licență, Ciclul I, în baza de taxă de studii, anul de studii 2024-2025; - Diagrame de chestionarea studenților facultății de Matematică și Informatică, 2022; - Chestionar pentru studenții Facultății de Matematică și Informatică. Evaluarea procesului educațional, 22.04.2025-30.04.2025; - Extras din proces-verbal nr. 4 al ședinței Consiliului Facultății Matematică și Informatică din 27.02.2024 privind analiza rezultatelor sondajului opiniei studenților cu privire la procesul educațional la facultate; - Extras din proces-verbal nr. 9 al ședinței Consiliului Facultății Matematică și Informatică din 16.05.2023 privind analiza percepției studenților privind condițiile de studiu și desfășurarea activităților didactice în cadrul facultății; - Proces-verbal nr. 3 al ședinței Consiliului Facultății Matematică și Informatică din 15.11.2022 privind rezultatele sesiunii de recuperare și ale I atestări semestriale. Analiza sondajului
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643
	realizat de Consiliul Studentesc al Facultății Matematică și Informatică (Felicia Șchiopu, președinta Consiliului Studentesc); 10. Proces-verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 15.10.2024 privind rezultatele chestionării studenților Facultății Matematică și Informatică, desfășurate în perioada 19.03.2024 - 24.03.2024; 11. Rezultatele sondajului cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate, anul universitar 2023-2024; 12. Proces-verbal nr. 3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 14.11.2022 privind analiza rezultatelor chestionării studenților după prima atestare; 13. Proces-verbal nr. 4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 20.02.2024 privind analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate; 14. Proces-verbal nr. 6 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății Matematică și Informatică din 12.05.2023 privind analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate; 15. Raport „Evaluarea gradului de satisfacție al studenților privind asigurarea condițiilor de dezvoltare profesională și personală (ciclul I și II)” în cadrul ședinței Consiliului Calității USM din 18.11.2021; 16. Sondaj angajare absolvenții 2025 de la programul de studii Designul Jocurilor; 17. Materiale didactice, metodice elaborate de personalul academic de la programul de studii Designul jocurilor; 18. Tabelul 3.1 Utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare; 19. Temele tezelor de an; 20. Temele tezelor de licență; 21. Conferințe științifice, hackathoane, concursuri, atelier creative; 22. Lista curatorilor la grupele din anul I, Licență și anul I, Master, anul de studii 2024-2025; 23. Responsabilii de activitățile de tutorat, anul de studii 2022-2023; 24. Certificate de formare profesională continuă ale personalului academic ce au ore la programul de studii Designul jocurilor; 25. Tabel 5.2. Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025-2026; 26. Exemple de lucrul individual al studenților; 27. https://moodle.usm.md/; 28. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 29. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul 0211.7 Designul jocurilor; 30. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 31. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor.	
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Promovarea învățământului centrat pe cel ce învață în cadrul programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor are la bază curriculumul disciplinelor, suporturile de curs și ghidurile metodice elaborate în conformitate cu principiile educației centrate pe student. Realizarea acestui principiu se axează pe valorificarea diverselor strategii didactice (expozitive, ilustrativ-explicative, euristice, de cooperare, de cercetare, de explorare creativă); utilizarea metodelor centrate pe acțiune, investigație, implicare activă și tehnici de muncă intelectuală și empirică specifice domeniului designului jocurilor; luarea în considerare a stilurilor de învățare și a nivelului de pregătire al studenților, realizându-se astfel principiul individualizării învățării. Printre metodele de predare-învățare centrate pe student se remarcă activitățile didactice desfășurate pe platforma <i>Moodle</i> în mod individualizat și personalizat. Studenții au posibilitatea de a realiza sarcinile individuale și alte activități cu prezență în sală dotată cu echipamentele necesare, conform orarului sau la distanță. Cadrele didactice ale <i>Departamentului de Informatică</i> au participat la activități de formare în domeniul educației centrate pe cel ce învață și s-au implicat în elaborarea suporturilor de curs, ghidurilor metodice și materialelor didactice specifice programului. Seminarele metodologice, asistările reciproce la ore, conferințele și discuțiile în mediu nonformal desfășurate în cadrul departamentului facilitează schimbul de experiență și promovarea metodelor eficiente de lucru cu diferite categorii de studenți. Acordarea suportului individual studenților se realizează prin consultații la departament, poșta electronică, grupuri tematice online (Viber, Telegram, WhatsApp, e-mail corporativ), platforma Moodle și alte instrumente de comunicare digitală. Metodele de predare-învățare utilizate în cadrul programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor sunt integral centrate pe student.	

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – metodele de predare-învățare utilizate sunt integral centrate pe student;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

3.1.3. Utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. site-ul Facultății de Matematică și Informatică; 2. site-ul Departamentului Informatică; 3. facebook Facultatea de Matematică și Informatică; 4. facebook Departamentul Informatică; 5. Cursuri electronice pe platforma Moodle; 6. Materiale digitale; 7. Tabelul 3.1 Utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare; 8. Dovezi privind utilizarea instrumentelor TIC (capturi de ecran, analiza datelor privind instrumentele utilizate); 9. Registrul electronic; 10. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>; 11. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul <i>0211.7 Designul jocurilor</i>; 12. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>; 13. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Instrumentele TIC, platformele și resursele educaționale digitale sunt integrate în organizarea și desfășurarea procesului de predare-învățare-evaluare la programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor. Instrucțiunile și ghidurile de utilizare aferente constituie parte integrantă a curriculumului disciplinelor sau sunt accesibile online. Pe platforma Moodle sunt disponibile ghiduri de utilizare a instrumentelor TIC, întrebări frecvente pentru profesori și studenți, precum și alte resurse de suport. Cadrele didactice utilizează platforma instituțională de eLearning https://moodle.usm.md/ pentru gestionarea cursurilor electronice. La momentul vizitei, pe platformă sunt plasate 25 de cursuri electronice pentru anul I, 18 pentru anul II și 5 pentru anul III, însoțite de resurse digitale aferente. Cursurile electronice conțin prezentări tematice, sarcini de laborator și sarcini individuale, itemi și teste de antrenament, teste de evaluare tematică, intermediară și finală, generate în baza specificațiilor și colecțiilor locale de itemi, administrate în cadrul cursului. S-a constatat totodată că pentru unele discipline curriculumul unității de curs nu a fost plasat pe platformă, aspect care necesită remediere. Cadrele didactice și studenții utilizează și alte instrumente TIC specifice domeniului: motoare de joc, software de grafică digitală, animație, modelare 3D și aplicații VR/AR, baze de date și limbaje de programare instalate în sălile de calculatoare și laboratoarele facultății. Baza materială a facultății include 23 de încăperi destinate procesului didactic, dintre care 14 săli cu 253 de calculatoare și circa 28 de instrumente specializate. Procesul didactic este consolidat prin activitatea unor centre orientate spre diverse direcții de cercetare, educație și producție digitală: Centrul de Educație și Cercetare în Matematică și Informatică (CECMI), Centrul Wolfram Mathematica, Centrul specializat Mediacor, Centrul pentru studenții cu dizabilități de vedere <i>Fără bariere</i> și Centrul Microsoft .NET.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instrumentele TIC, platformele educaționale se utilizează în procesul de predare-învățare-evaluare la peste 80% dintre unități de curs/ module ale programului de studii;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări	Asigurarea plasării curriculumului unității de curs pentru toate disciplinele programului pe pagina cursului corespunzător de pe platforma instituțională https://moodle.usm.md/		

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643
Arii de îmbunătățire obligatorii		

3.1.4. Calendarul academic și orarul procesului de studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Calendarul academic; Planul-cadru pentru studii superioare; Regulamentul de organizare a studiilor superioare de licență (ciclul I) din 12.12.2019; Regulamentul instituțional privind formarea profesională la Ciclul I, studii superioare de licență în cadrul USM din 26 decembrie 2019; Planul de învățământ, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, 2025, 2024, 2023, 2022; Regulamentul privind inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea periodică a programelor de studii din 28.11.2017; Orarul sesiunii ordinare pentru programul 0211.7 DJ, semestrul I, anul de studii 2025-2026; Regulamentul privind lichidarea restanțelor academice ale studenților Universității de Stat din Moldova, din 25.11.2014; Orarul sesiunii de recuperare; Orarul consultațiilor, anul de studii 2025-2026, semestrul II; Pagina web a facultății; https://fmi.usm.md/orar/; - Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; - Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul 0211.7 Designul jocurilor; - Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; - Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Procesul de învățământ la programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor este organizat în conformitate cu cerințele reflectate în documentele regulamentare instituționale și în concordanță cu Planul de învățământ al programului. Distribuția numărului de ore pe zi, săptămână și semestru respectă normativele și regulamentele în vigoare. Modul de organizare a procesului de studii în semestru este reflectat în Orarul activităților didactice, aprobat la începutul fiecărui semestru conform procedurii stabilite. Toate orele de activități: lecții, consultații, sesiuni, inclusiv de recuperare și promovare sunt afișate pe panoul de avize al Facultății de Matematică și Informatică și sunt accesibile pe pagina web a facultății la adresa https://fmi.usm.md/orar/. Orele de contact direct sunt incluse în orarul lecțiilor, elaborat pe semestre, iar studiul individual al studenților se realizează în baza sarcinilor individuale prevăzute în curriculum și a indicațiilor metodice din unitățile de curs, monitorizându-se în cadrul consultațiilor săptămânale conform unui orar prestabilit, afișat pe avizierul Departamentului de Informatică. Calendarul universitar și orarul activităților didactice în cadrul programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor sunt elaborate în conformitate cu prevederile planului de învățământ al programului de studii.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – calendarul universitar și orarul activităților didactice sunt elaborate în conformitate cu prevederile planului de învățământ de la programul de studii;	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
		1	1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 3.2. Stagiile de practică

3.2.1. Organizarea și desfășurarea stagiilor de practică

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Planul-cadru pentru studii superioare; Regulamentul-cadru privind stagiile de practică în învățământul superior din 19 martie 2014; Regulamentul instituțional privind organizarea stagiilor de practică la ciclul I studii superioare de licență și ciclul II, studii superioare de master, din 13.09.2022; - Procedura instituțională de asigurarea calității stagiilor de practică, din 27.11.2018; Planul de învățământ, specialitatea 0211.7 Designul jocurilor, 2025, 2024, 2023, 2022;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului	
			ISACPSL - 643	
	6. Ordine de repartizare la practică: Ordin nr. 03-st din 09.01.2025 (practica de producție, studenții facultății de Matematică și Informatică); Ordin nr. 143-st din 23.05.2024 (practica de specialitate, studenții facultății de Matematică și Informatică); Ordin nr. 481-st din 30.12.2026 (practica de producție, studenții facultății de Matematică și Informatică); 7. Agenda stagiului de practică de specialitate (st. Cocoșco V., gr. DJ 2302, an. 2025; st. Rotari M., gr. DJ 2301, an. 2025); 8. Raport pentru practica de specialitate (st. Cocoșco V., gr. DJ 2302, an. 2025 (MediaCor); st. Rotari M., gr. DJ 2301, an. 2025 (Infinity Systems); 9. Tabel de examinare (practica de cercetare gr. DJ 2202_ru (07.05.2025), practica de specialitate gr. DJ 2301 (02.07.2025), practica de producție gr. DJ 2201 (20.03.2025)), ș.a.; 10. Extras din Procesul-verbal nr. 11 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 25 iunie 2024 (Organizarea procesului de evaluare a stagiilor de practică de specialitate și a tezelor de an); 11. Proces-verbal nr. 8 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 5 martie 2026 (privind desfășurarea și rezultatele evaluării stagiului de practică); 12. Proces-verbal nr. 11 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 5 iunie 2025 (examinarea rezultatelor practicii de specialitate a studenților anului II); 13. Proces-verbal nr. 5 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 5 martie 2025 (susținerea rapoartelor de practică de producție la anul III, forma de învățământ cu frecvență); 14. Curriculum la practica de cercetare, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 15. Curriculum la practica de inițiere în specialitate, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 16. Curriculum la practica de producție, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 17. Curriculum la practica de specialitate, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 18. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 19. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul 0211.7 Designul jocurilor; 20. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 21. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Organizarea stagiilor de practică prevăzute în Planul de învățământ al programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și permite atingerea rezultatelor învățării. Studenții sunt repartizați la locurile de practică conform ordinului de repartizare la stagiile de practică și realizează stagiile progresiv, după cum urmează: practica de inițiere în specialitate (sem. II, 2 săptămâni, 2 ECTS), practica de specialitate (sem. IV, 5 săptămâni, 10 ECTS), practica de integrare profesională (sem. V, 5 săptămâni, 10 ECTS) și practica de cercetare (sem. VI, 5 săptămâni, 5 ECTS). Organizarea și susținerea stagiilor de practică, precum și rapoartele întocmite de studenți, corespund finalităților curriculumului fiecărui stagiul prevăzut în planul de învățământ al programului evaluat. Planurile individuale pentru stagiile de practică se elaborează de către studenți sub îndrumarea conducătorului de practică din cadrul Departamentului de Informatică și a coordonatorului desemnat din partea entităților de practică. Planul stagiului, desfășurarea activităților, concluziile stagiarului și evaluarea acestuia de către coordonatorul entității de practică sunt reflectate în Agenda stagiarului, întocmită în conformitate cu formularul instituțional prestabilit. Fiecare student beneficiază atât de un conducător de practică din partea Departamentului de Informatică, cât și de un coordonator din partea unității de realizare a practicii. S-a constatat că în raportul de autoevaluare este realizată referința la variantele vechi ale Regulamentului național și instituțional privind organizarea stagiilor de practică, deși pe pagina oficială a instituției este publicată versiunea actualizată a acestuia.			
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – organizarea și desfășurarea stagiilor de practică se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și permite atingerea rezultatelor învățării;	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat	
		2	2	

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

Puncte tari	Instituția are încheiate acorduri de colaborare cu companii și instituții partenere din domeniul industriilor creative digitale și al dezvoltării jocurilor digitale privind organizarea și desfășurarea stagiilor de practică ale studenților, care acoperă 100% din locurile necesare pentru desfășurarea acestora.
Recomandări	
Arii de îmbunătățire obligatorii	

3.2.2. Acorduri de colaborare pentru realizarea stagiilor de practică *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Acorduri de colaborare (ÎCS „Atlied Testing-M” SRL, Cedacri International, CGI LAB GAMES SRL, ICS ENDAVA SRL, etc.); 2. Convenții – cadru de parteneriat (BNS); 3. Contract privind organizarea și desfășurarea stagiilor de practică a studenților de la ciclul I Licență 4. Ordine de repartizare la practică: Ordin nr. 03-st din 09.01.2025 (practica de producție, studenții facultății de Matematică și Informatică); Ordin nr. 143-st din 23.05.2024 (practica de specialitate, studenții facultății de Matematică și Informatică); Ordin nr. 481-st din 30.12.2026 (practica de producție, studenții facultății de Matematică și Informatică); 5. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>; 6. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>; 7. Interviu cu angajatorii programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Instituția și Departamentul de Informatică au încheiat acorduri de colaborare și parteneriat reciproc avantajos cu companii din domeniul industriilor creative digitale și al game developmentului: Endava, Allied Testing, Cedacri Internațional, CGI Lab Games ș.a., unele dintre care dețin săli de calculatoare cu softuri specializate în incinta Facultății de Matematică și Informatică. Contractele individuale de practică și convențiile-cadru de practică corespund Regulamentului-cadru privind stagiile de practică în învățământul superior și Regulamentului instituțional privind organizarea și desfășurarea stagiilor de practică la Ciclul I Licență. Facultatea asigură 100% din necesarul de locuri pentru stagiile de practică prevăzute în programul de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i> . Fiecare student poate să-și identifice individual locul de realizare a practicii.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – acordurile de colaborare pentru realizarea stagiilor de practică corespund în totalitate obiectivelor programului de studii;	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 3.3. Evaluarea rezultatelor academice

3.3.1. Organizarea procesului de evaluare a rezultatelor academice

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Regulamentul instituțional cu privire la normarea activității științifico-didactice în cadrul universității de Stat din Moldova, din 27.06.2016; 2. Regulamentul-cadru privind organizarea examenului de finalizare a studiilor superioare de licență, din 29.10.2015; 3. Regulamentul instituțional privind evaluarea randamentului academic, din 15.04.2014; 4. Curriculum la unitatea de curs „Dezvoltarea jocurilor 3D pe platforma Unity”, Ciclul I, Licență, Program de studii 0211.7 Designul Jocurilor, aprobat la ședința Consiliului Facultății din 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 5. Curriculum la unitatea de curs „Programarea jocurilor multiplayer”, Ciclul I, Licență, Program de studii 0211.7 Designul Jocurilor, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; 6. Curriculum la unitatea de curs „Sisteme de scriptare vizuală în motoarele de joc”, Ciclul I, Licență, Program de studii 0211.7 Designul Jocurilor, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1;
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

	7. Proces-verbal nr. 6 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de matematică și Informatică din 12 mai 2023 privind analiza testelor elaborate pentru sesiunile: de vară (2021-2022) și de iarnă (2022-2023); analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate; 8. Extras din Proces-verbal nr. 1 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 2 februarie 2020 privind evaluarea semestrială a studenților; realizarea lucrului individual de către studenți (licență și master), racordarea Strategiei lucrului individual la competențele programului; 9. Extras din Proces-verbal nr. 4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 23 ianuarie 2020 privind realizarea lucrului individual la programele de Licență și de Masterat; 10. Proces-verbal nr. 3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de matematică și Informatică din 3 decembrie 2024 privind analiza testelor elaborate pentru sesiunile de iarnă și vară ale anului academic 2023–2024; 11. Proces-verbal nr. 3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de matematică și Informatică din 1 decembrie 2023 privind analiza testelor elaborate pentru sesiunea de vară ale anului academic 2022–2023; 12. Regulament instituțional cu privire la formarea profesională în cadrul USM, Ciclu I, studii superioare licență și Ciclu II studii superioare Master, 1 decembrie 2015; 13. Calendarul academic; 14. Registrul electronic; 15. Temele tezelor de an; 16. Temele tezelor de licență; 17. Teze de licență - exemple; 18. Ghidul metodic. Cum se scrie o teză? (autori Bragaru T., Ungureanu V., an. 2022); 19. Extras din proces-verbal nr. 9 de la ședința din 6.04.2021 a Senatului universității de Stat din Moldova (Finalizarea programelor de studii 2021 în condițiile pandemiei: Aprobarea modificărilor la planurile de studii pentru anul 2020-2021 (anul terminal)); 20. Raportul Președintelui Comisiei privind rezultatele activității Comisiei pentru susținerea tezelor de licență la programul de studii: Designul jocurilor, învățământ cu frecvență, perioada 16-24 iunie 2025 (Veverița T., 30.06.2025); 21. Regulamentului antiplagiat al USM, din 31 martie 2015; 22. Proces verbal din 26 iunie 2025 al ședinței Departamentului Informatică privind analiza Raportului Comisiei pentru susținerea tezelor de licență la programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor și de analiza rezultatelor la nivel de departament; 23. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 24. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul 0211.7 Designul jocurilor; 25. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 26. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Evaluarea rezultatelor academice ale studenților de la programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor se realizează în baza metodologiilor stabilite, cu aplicarea sistemului de credite transferabile. Toate tipurile de evaluare se aplică din perspectiva finalităților educaționale reflectate în curricula pe discipline și în planul de învățământ. Studenții sunt informați la primele ore de curs cu privire la criteriile, metodele și formele de evaluare. Evaluarea curentă se efectuează pe parcursul semestrului în cadrul orelor de curs, de laborator, al seminarelor și al activităților individuale. Evaluarea intermediară se realizează prin două atestări, în conformitate cu calendarul academic și termenele stabilite. Evaluarea finală se realizează la sfârșitul fiecărui semestru prin examene în scris, asistate de calculator, pe platforma <i>Moodle</i> sau combinat: produs practic și test teoretic. Temele proiectelor de an și ale tezelor de licență sunt discutate în cadrul Departamentului de Informatică și aprobate conform procedurilor instituționale. Se organizează presusținerea tezelor de licență în fața unei comisii de cadre didactice ale departamentului de profil, urmată de susținerea finală publică în fața comisiei aprobate prin ordinul rectorului USM. În vederea monitorizării procesului didactic, începând cu anul academic 2021–2022, în cadrul instituției a fost implementat Registrul electronic, în care responsabili de curs înregistrează realizarea orelor conform orarului. Pentru prevenirea fraudelor, în cadrul USM sunt aplicate prevederile legale și procedurile instituționale în vigoare. În vederea prevenirii fraudelor academice în procesul de evaluare sunt aplicate o serie de proceduri specifice: pe platforma Moodle se utilizează teste generate aleatoriu, cu mixarea itemilor și a variantelor de răspuns, itemi parametrizați cu valori diferite la fiecare lansare și testele în regim Safe mode; totodată, se practică și supravegherea fizică în sală. Studenții sunt informați și ghidați pentru prevenirea fraudelor

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	academice prin indicații metodice, criterii concrete de evaluare și prin verificarea tezelor de licență la antiplagiat, în conformitate cu procedurile stabilite în regulamentele instituționale. Evaluarea rezultatelor academice se realizează într-o manieră transparentă, iar studenții au posibilitatea de a-și vizualiza dosarul academic personal și de a depune contestație, inclusiv la decizia comisiei de evaluare a tezelor de licență. Pentru perioada evaluată nu au fost înregistrate contestații la examene sau la susținerea tezelor de licență. Recomandările comisiei de evaluare a tezelor de licență și caracteristica generală a rezultatelor sunt reflectate în raportul președintelui comisiei, discutat în ședința Consiliului Facultății în vederea îmbunătățirii și dezvoltării programului de studii. Procesul de evaluare a rezultatelor academice la programul de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i> este organizat în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și asigură atingerea rezultatelor învățării la unitățile de curs/module din planul de învățământ.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – procesul de evaluare a rezultatelor academice este organizat în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și asigură atingerea rezultatelor învățării la unitățile de curs/ module;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări	Revizuirea și actualizarea Regulamentului privind evaluarea randamentului academic (aprobat în 2014) și a Regulamentului Antiplagiat al Universității de Stat din Moldova (aprobat în 2015), având în vedere că acestea nu au fost modificate pe parcursul unui interval considerabil de timp, în vederea alinierii la cerințele normative și academice actuale.		
Arii de îmbunătățire obligatorii			

3.3.2. Organizarea procesului de evaluare a stagiilor de practică

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Regulamentul-cadru privind stagiile de practică în învățământul superior din 19 martie 2014; Regulamentul instituțional privind organizarea stagiilor de practică la ciclul I studii superioare de licență și ciclul II, studii superioare de master, din 13.09.2022; - Curriculum la practica de cercetare, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; - Curriculum la practica de inițiere în specialitate, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; - Curriculum la practica de producție, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; - Curriculum la practica de specialitate, programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, Ciclul I, aprobat la ședința Consiliului Facultății 28 august 2025, proces-verbal nr.1; - Proces-verbal al Comisiei de evaluare nr. 1, Departamentul de Informatică, din 7.05.2025 (susținerea prealabilă a tezei de licență, învățământ cu frecvență); - Agenda stagiului de practică de specialitate (st. Cocoșco V., gr. DJ 2302, an. 2025; st. Rotari M., gr. DJ 2301, an. 2025); - Raport pentru practica de specialitate (st. Cocoșco V., gr. DJ 2302, an. 2025 (MediaCor); st. Rotari M., gr. DJ 2301, an. 2025 (Infinity Systems); - Tabel de examinare (practica de cercetare gr. DJ 2202_ru (07.05.2025), practica de specialitate gr. DJ 2301 (02.07.2025), practica de producție gr. DJ 2201 (20.03.2025)), ș.a.; - Extras din Procesul-verbal nr. 11 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 25 iunie 2024 privind organizarea procesului de evaluare a stagiilor de practică de specialitate și a tezelor de an; - Proces-verbal nr. 8 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 5 martie 2026 privind desfășurarea și rezultatele evaluării stagiului de practică; - Proces-verbal nr. 11 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 5 iunie 2025 privind examinarea rezultatelor practicii de specialitate a studenților anului II; - Proces-verbal nr. 5 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 5 martie 2025 privind susținerea rapoartelor de practică de producție la anul III, forma de învățământ cu frecvență; - Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>; - Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul <i>0211.7 Designul jocurilor</i>;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	17. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i> ; 18. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i> ; 19. Interviu cu angajatorii programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i> .		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Evaluarea stagiilor de practică la programul de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i> se realizează pe parcursul întregii perioade de stagiere, atât de către coordonatorul desemnat din partea entității de practică, cât și de către conducătorul practicii din cadrul Departamentului de Informatică, iar la finalizarea stagiului - în fața unei comisii special constituite. Evaluarea finală prevede prezentarea și susținerea publică a raportului de practică în cadrul comisiei, ținându-se cont de nota recomandată de coordonatorul de practică din cadrul entității, înscrisă în <i>Referința din Agenda de practică a stagiului</i> . Nota finală reprezintă, de regulă, media notelor acordate de coordonatorul din entitate, conducătorul de practică din cadrul departamentului și membrii comisiei de evaluare finală. Notele stagiilor de practică sunt înregistrate în borderouri de evaluare, semnate de membrii comisiei. S-a constatat că în raportul de autoevaluare este realizată referința la variantele vechi ale Regulamentului național și instituțional privind organizarea stagiilor de practică, deși pe pagina oficială a instituției este publicată versiunea actualizată a acestuia.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – procesul de evaluare a stagiilor de practică se realizează în conformitate cu prevederile cadrului normativ în vigoare și asigură atingerea rezultatelor învățării;	Pondere (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Standardul de acreditare 4. Admiterea, evoluția, recunoașterea și dobândirea de certificări de către student

Instituțiile aplică în mod consecvent reglementările definite și publicate în prealabil, acoperind toate fazele „ciclului vieții” de student, cum ar fi: admiterea, evoluția, recunoașterea și dobândirea de certificări.

Criteriul 4.1. Admiterea studenților

4.1.1. Recrutarea și admiterea studenților

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Regulamentul cu privire la condițiile de ocupare a locurilor cu finanțare bugetară în instituțiile de învățământ superior de stat din Republica Moldova (Ordinul ME nr. 748 din 12.07.2013); - Ordin cu privire la planurile de admitere la studii superioare de licență (ciclul I), studii superioare integrate și studii superioare de master (ciclul II) în instituțiile publice din învățământ superior (Ordinul MEC nr.1043 din 18.07.2024); Regulament cu privire la condițiile de ocupare a locurilor cu finanțare bugetară la Universitatea de Stat din Moldova (Senatul USM din 27 mai 2014); Metodologia de organizare și desfășurare a concursului de admitere, la studii superioare de licență (Ciclul I) în cadrul USM, sesiunea 2025 (Senatul USM proces verbal nr. 14 din 01.07.2025); - Rapoarte privind admiterea la Universitatea de Stat din Moldova din ultimii 5 ani; Ordin de înmatriculare la studii superioare de licență cu frecvență cu finanțare din bugetul de stat anul de studii 2025-2026 (USM nr. 258-ST din 11.08.2025); - Tabelul obligatorii 4.1. Rezultatele admiterii la programul de studii de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>, (cu frecvență); - Secțiunea Admitere USM pe pagina oficială a USM.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Recrutarea și admiterea studenților la programul de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> se realizează în conformitate cu cadrul normativ național și instituțional în vigoare. Procedura de admitere este gestionată de Comisia de Admitere instituțională, constituită anual, care asigură organizarea și desfășurarea concursului de admitere. Informațiile referitoare la procesul de admitere (metodologia concursului, planul de admitere, calendarul admiterii, oferta educațională, taxele de studii și rezultatele concursului) sunt publicate pe pagina web oficială a USM și sunt accesibile candidaților pe întreaga perioadă de admitere.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	Începând cu anul 2024, admiterea la programul de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> se realizează prin intermediul sistemului informațional guvernamental e-Admitere. Facultatea de Matematică și Informatică și Departamentul Informatică desfășoară activități de promovare și orientare profesională pentru potențialii candidați, prin organizarea Zilelor Ușilor Deschise, Școlii de Vară, participarea la programul „Învăță în Moldova”, vizite în instituțiile de învățământ preuniversitar, precum și prin organizarea și susținerea concursurilor, olimpiadelor, hackathoanelor și altor activități dedicate elevilor interesați de domeniul tehnologiilor informaționale și al dezvoltării produselor digitale. Cadrele didactice și coordonatorii programului sunt implicați în promovarea programului și în activitățile de orientare profesională. Rezultatele admiterii sunt analizate anual în cadrul structurilor instituționale de conducere și asigurare a calității, fiind examinate tendințele privind recrutarea și ocuparea locurilor la programul de studii. Analiza datelor prezentate în Tabelul obligatoriu 4.1 a evidențiat că programul de studii 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> se bucură de interes din partea candidaților atât pentru grupele cu predare în limba română, cât și pentru cele cu predare în limba rusă. Pentru grupele cu predare în limba română, în perioada 2022–2025, numărul cererilor depuse la admitere a variat între 66 și 100, iar numărul studenților admiși între 27 și 49. Pentru grupele cu predare în limba rusă, în aceeași perioadă, numărul cererilor depuse a variat între 56 și 74, iar numărul studenților admiși între 30 și 55. În perioada de referință USM a realizat admiterea studenților fără abateri de la cadrul normativ în vigoare, programele de studii evaluate fiind acreditate.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – recrutarea și admiterea studenților la programul de studii se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare;	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
	1,0 – admiterea studenților se realizează la programul de studii autorizat în vederea funcționării provizorii/ acreditat/ reacreditat; Standard de evaluare minim obligatoriu: Instituția de învățământ asigură admiterea studenților la programul de studii autorizat pentru funcționare provizorie/ acreditat/ reacreditat.	1	1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

4.1.2. Accesul grupurilor dezavantajate la studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Legea Republicii Moldova privind incluziunea socială a persoanelor cu dizabilități (nr. 60 din 30.03.2012); 2. Regulamentul cu privire la condițiile de ocupare a locurilor cu finanțare bugetară în instituțiile de învățământ superior de stat din Republica Moldova (Ordinul ME nr. 748 din 12.07.2013); 3. Ordin cu privire la planurile de admitere la studii superioare de licență (ciclul I), studii superioare integrate și studii superioare de master (ciclul II) în instituțiile publice din învățământ superior (Ordinul MEC nr.1043 din 18.07.2024); 4. Regulament cu privire la condițiile de ocupare a locurilor cu finanțare bugetară la Universitatea de Stat din Moldova (Senatul USM din 27 mai 2014); 5. Pagina candidatului la admitere 2026; 6. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale a instituției.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Accesul persoanelor din grupurile dezavantajate la programul de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> este asigurat în conformitate cu prevederile cadrului normativ național și instituțional privind organizarea admiterii în învățământul superior. În procesul de admitere se aplică cota de 15% din numărul locurilor cu finanțare bugetară destinată candidaților din grupurile dezavantajate, în condițiile stabilite de legislația în vigoare. Universitatea de Stat din Moldova implementează politici instituționale orientate spre asigurarea egalității de șanse și dezvoltarea unui mediu educațional incluziv. În cadrul instituției funcționează Centrul „FĂRĂ BĂRIERE”, destinat facilitării accesului persoanelor cu dizabilități la procesul educațional și integrării acestora în viața academică. Studenții din grupurile dezavantajate beneficiază de măsuri de sprijin social și educațional, inclusiv de bursă socială, în condițiile prevăzute de cadrul normativ în vigoare. În cadrul interviurilor, echipa managerială și studenții au confirmat existența mecanismelor instituționale de sprijin pentru persoanele din grupurile dezavantajate și aplicarea prevederilor

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	privind accesul echitabil la studii. Coordonatorii programului de studii au menționat că, la momentul evaluării, la programul <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> nu erau înmatriculate persoane cu nevoi speciale. Totodată, instituția dispune de infrastructura și mecanismele necesare pentru asigurarea accesului și sprijinului persoanelor cu cerințe educaționale speciale în cazul înmatriculării acestora.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – recrutarea și admiterea studenților din grupurile dezavantajate se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare;	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 4.2. Progresul studenților

4.2.1. Promovabilitatea studenților

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Regulamentul de organizare a studiilor superioare de licență (ciclul I) și integrate (Ordinul MECC nr. 1625 din 12.12.2019); Regulamentul cu privire la condițiile de ocupare a locurilor cu finanțare bugetară în instituțiile de învățământ superior de stat din Republica Moldova (Ordinul ME nr. 748 din 12.07.2013); Regulament privind lichidarea restanțelor academice ale studenților Universității de Stat din Moldova (USM, Senat 25.11.2014); - Tabelul obligatoriu 4.2. Promovabilitatea studenților la programul de studii de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>, (cu frecvență); - Ordine cu privire la promovarea studenților Facultății de Matematică și Informatică; pentru perioada 2023-2025; - Ordin referitor la conferirea titlului de licențiat, Facultatea de Matematică și Informatică 2025; - Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; - Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i>.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Promovarea studenților la programul de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> se realizează în conformitate cu cadrul normativ național și regulamentele instituționale în vigoare. Analiza documentelor prezentate și informațiile confirmate în cadrul interviurilor au evidențiat respectarea prevederilor instituționale privind promovarea studenților în următorul an de studii. S-a constatat că înscrierea în anul următor de studii este condiționată de acumularea a minimum 40 de credite ECTS din totalul de 60 de credite prevăzute pentru anul de studii. Recuperarea creditelor restante se realizează în cadrul sesiunilor suplimentare organizate de instituție, iar studenții propuși spre exmatriculare pot solicita repetarea semestrului sau a anului de studii în condițiile stabilite de regulamentele instituționale. Programul de studii <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> a înregistrat prima promoție de absolvenți în anul 2025. Analiza datelor prezentate de instituție relevă că rata de absolvire pentru promoția 2022–2025 constituie aproximativ 57% pentru grupele cu predare în limba română și 82% pentru grupele cu predare în limba rusă. Instituția aplică mecanisme de monitorizare a progresului academic și măsuri de sprijin pentru studenți, orientate spre facilitarea parcursului educațional și finalizarea studiilor în termenele prevăzute de planul de învățământ. Analiza ratei de absolvire indică existența unui anumit nivel al abandonului academic. Astfel, pentru promoția 2022–2025, rata abandonului studiilor constituie aproximativ 43% pentru grupele cu predare în limba română și 18% pentru grupele cu predare în limba rusă. Principalele cauze ale abandonului studiilor pot fi asociate cu nereușita academică, exmatricularea pentru neacumularea numărului minim de credite, transferul la alte programe de studii sau instituții de învățământ, precum și cu motive personale și sociale ale studenților.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – promovarea studenților de la programul de studii se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare; Standard de evaluare minim obligatoriu: Instituția de învățământ are cel puțin 3 promoții în ultimii 5 ani la programul de studii. <i>(Se aplică în cazul evaluării externe în vederea reacreditării).</i>	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Puncte tari	
Recomandări	
Arii de îmbunătățire obligatorii	

Criteriul 4.3. Recunoașterea și dobândirea de certificări

4.3.1. Conferirea titlului și eliberarea diplomei

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Nomenclatorul domeniilor de formare profesională și al specialităților (HG nr.482 din 28.06.2017); 2. Corelarea titlurilor Licențiat– Master – Doctor/ Doctor Habilitat conform Nomenclatorului domeniilor de formare profesională și al specialităților în învățământul superior (Anexa nr. 2 la Ordinul MECC nr. 1223 din 03.09.2024). 3. Regulament privind formarea profesională la ciclul I, studii superioare de licență în cadrul universității de Stat din Moldova (USM Senat 26.12.2019); 4. Ordin referitor la conferirea titlului de licențiat, Facultatea de Matematică și Informatică 2025; 5. Suplimentele la diplomă eliberate absolvenților programului de studii <i>0211.7 Designul Jocurilor</i>;		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Conferirea titlului și eliberarea diplomelor, suplimentului la diplomă și a certificatelor academice absolvenților programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> se realizează în conformitate cu cadrul normativ național și instituțional în vigoare. Studenții care au realizat integral planul de învățământ și au acumulat numărul de credite prevăzut de programul de studii sunt admiși, prin ordinul rectorului, la susținerea examenului de licență. Procesul de finalizare a studiilor include susținerea publică a tezei/proiectului de licență. În baza hotărârilor Comisiei pentru examenul de licență și a ordinului de conferire a titlului, absolvenților care au realizat integral programul de studii și au promovat cu succes evaluarea finală li se conferă titlul de <i>Licențiat în Arte audiovizuale și media</i>. Diploma de studii superioare de licență este eliberată în conformitate cu Nomenclatorul domeniilor de formare profesională și al specialităților și este însoțită de Suplimentul la diplomă, redactat în limbile română și engleză, care reflectă rezultatele academice obținute și media generală de licență. Programul de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> este încadrat în Domeniul fundamental 02 – Arte și științe umaniste, Domeniul general de studiu 021 – Arte și Domeniul de formare profesională 0211 – Tehnici audiovizuale și producție media, în conformitate cu cadrul normativ național.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – conferirea titlului și eliberarea diplomei, suplimentului la diplomă și a certificatelor academice se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare;	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
		1	1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Standardul de acreditare 5. Personalul academic

Instituțiile se asigură de competența cadrelor lor didactice, aplică procese corecte și transparente de recrutare și dezvoltare a personalului academic.

Criteriul 5.1. Recrutarea și administrarea personalului academic

5.1.1. Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i>; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i>; 4. Vizită la Secția Resurse umane; 5. Strategia politicilor de personal la USM, aprobată prin Decizia Senatului USM nr. 01/623 din 28.03.2014;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	6. Regulament instituțional cu privire la normarea activității științifico-didactice în cadrul USM, redactat la ședința Senatului UTM din 28.06.2019, proces verbal nr. 11; 7. Regulamentul departamentului academic al USM, aprobat de Senatul USM la 26.02.2013, proces verbal nr. 6, redactat la ședința Senatului din 04.06.2019, proces verbal nr. 10; 8. Exemplu contract de muncă; 9. Contract colectiv de muncă pentru anii 2021-2025 (nivel de unitate); 10. Procedura Evaluarea performanțelor profesionale individuale ale cadrelor didactice în USM, COD: PO-PA-1, aprobat de Senatul USM la 27.11.2018, proces verbal nr. 4; 11. Fișa de evaluare a candidaților la ocuparea funcțiilor de asistent universitar, lector universitar, conferențiar universitar și profesor universitar; 12. Fișa de evaluare a orelor publice; 13. Tabel 5.1 Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic pentru anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – română); 14. Tabel 5.2 Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025 - 2026 (Limbă de instruire – română); 15. Tabel 5.3 Informații cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – română); 16. Tabel 5.1 Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic pentru anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – rusă); 17. Tabel 5.2 Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025 - 2026 (Limbă de instruire – rusă); 18. Tabel 5.3 Informații cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – rusă);		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Politica de resurse umane a USM este coerentă și riguros reglementată prin Strategia politicilor de personal, fiind subordonată misiunii instituționale și corelată cu cerințele pieței muncii. Se constată respectarea strictă a cadrului normativ național și instituțional. Procedura de recrutare și ocupare a funcțiilor didactice și științifico-didactice respectă principiul transparenței și al selecției competitive. Posturile sunt declarate vacante la un interval de 5 ani, iar concursurile sunt anunțate public (presă națională, aviziere, pagina web). Procesul de selecție este structurat eficient în trei etape decizionale: 1. Evaluarea la nivel de departament; 2. Evaluarea în Comisia de concurs; 3. Aprobarea finală în Senatul USM. Angajarea se realizează pe baza unui contract individual de muncă pe perioadă determinată (5 ani), cu o normă didactică maximă de 1,5 unități. Planificarea resurselor umane se realizează fundamentat, în funcție de cifra de școlarizare și planurile de învățământ. Volumul de ore se planifică la finele anului universitar precedent și se ajustează în semestrul I, în baza numărului real de studenți înmatriculați. Monitorizarea activității cadrelor didactice este sistematică, realizându-se prin evaluări periodice ale performanțelor didactice, metodice și științifice, susținute de rapoarte de autoevaluare. Pentru anul universitar 2025-2026, la programul de studii 0211.7 Designul jocurilor pentru instruirea în limba română 94,7% din numărul cadrelor didactice care asigură realizarea programului de studii reprezintă personal cu forma de angajare de bază sau prin cumul intern, iar pentru instruirea în limba rusă - 95%.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic de la programul de studii se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
	1,0 – cel puțin 60% din numărul cadrelor didactice care asigură realizarea programului de studii reprezintă personal cu forma de angajare de bază și prin cumul intern;	1	1
Puncte tari	Distribuția pe vârste a cadrelor didactice implicați în programul de studii asigură experiența necesară și continuitatea programului pe termen lung.		
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

5.1.2. Calificarea profesională a personalului academic

Dovezi prezentate de	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor;
-----------------------------	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

instituția de învățământ	3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 4. Vizită la Secția Resurse umane; 5. Tabel 5.1 Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic pentru anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – română); 6. Tabel 5.2 Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025 - 2026 (Limbă de instruire – română); 7. Tabel 5.3 Informații cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – română); 8. Tabel 5.1 Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic pentru anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – rusă); 9. Tabel 5.2 Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025 - 2026 (Limbă de instruire – rusă); 10. Tabel 5.3 Informații cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – rusă);		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Programul de studii are un pronunțat caracter interdisciplinar (IT, design, multimedia). Se constată că personalul academic provine preponderent din domeniul 0613 Dezvoltarea produselor program și a aplicațiilor și domenii conexe, acoperind integral competențele necesare (programare, arhitectură software, grafică digitală, inteligență artificială, VR/AR). Cadrele didactice responsabile de disciplinele generale și socio-umanistice dețin, de asemenea, calificări adecvate domeniilor predate, asigurând o pregătire transversală solidă a studenților. Un indicator de excelență al acestui program de studii este nivelul de pregătire științifică a titularilor de curs. Se constată respectarea riguroasă a standardelor de calitate, 100% din personalul academic implicat în predarea disciplinelor teoretice (orelor de curs) deține gradul științific de doctor în științe. Pentru programul cu instruire în limba română 73,7% din cadrele didactice care asigură realizarea programului de studii dețin titluri științifico-didactice, iar pentru programul cu instruire în limba rusă - 75%. Competențele interdisciplinare ale cadrelor didactice sunt perfect aliniate la nevoile complexe ale domeniului dezvoltării jocurilor video și produselor digitale. Rata de 100% a cadrelor cu titlul de doctor la disciplinele de curs și ponderea ridicată a cadrelor cu titluri științifico-didactice (mai mare de 70%) garantează calitatea și rigoarea științifică a procesului educațional.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – cel puțin 90% din numărul cadrelor didactice dețin calificare profesională conform conținutului programului de studii;	Pondere (puncte) 2	Punctajul acordat 2
	1,0 – 100% din numărul cadrelor didactice, care asigură predarea cursurilor teoretice de la programul de studii, dețin titluri științifice sau, în cazul învățământului artistic și sportiv, și/sau titluri onorifice: Artist al Poporului, Artist Emerit, Maestru în Arte, Maestru al Sportului, Om Emerit, Antrenor Emerit, Cavaler al Ordinului Republicii și echivalentele acestora, cu excepțiile prevăzute în Codul educației;	2	2
	1,0 – cel puțin 60% din numărul cadrelor didactice, care asigură predarea cursurilor teoretice de la programul de studii, dețin titluri științifico-didactice;	1	1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 5.2. Dezvoltarea personalului academic

5.2.1. Strategii/politici/ măsuri de dezvoltare a personalului academic *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor;; 4. Vizită la Secția Resurse umane; 5. Strategia politicilor de personal la USM, aprobată prin Decizia Senatului USM nr. 01/623 din 28.03.2014;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului	
			ISACPSL - 643	
	6. Strategia de dezvoltare a USM (2021-2026), aprobat de Senatul USM din 07.09.2021, proces verbal nr. 2; 7. Strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026, aprobată de Consiliul Facultății pe 16.06.2022, proces verbal nr. 14; 8. Proces-verbal nr. 14 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 16 iunie 2022 (unde a fost discutată și aprobată strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026 și strategiile de dezvoltare ale departamentelor Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026); 9. Informații privind instrumentele TIC utilizate în procesul educațional la USM în perioada martie-mai 2020; 10. Tabel 5.2 Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025 - 2026 (Limbă de instruire – română); 11. Tabel 5.3 Informații cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – română); 12. Tabel 5.2 Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025 - 2026 (Limbă de instruire – rusă); 13. Tabel 5.3 Informații cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 (Limbă de instruire – rusă); 14. Lista subprogramelor subdiviziunilor de cercetare ale USM pentru 2024-2027; 15. 15 acorduri de colaborare cu instituții de învățământ și organizații din țară și peste hotare; 16. Informații referitor la participarea personalului academic la activități de internaționalizare; 17. Regulament instituțional privind valorificarea resurselor financiare alocate prin finanțarea compensatorie, aprobat de Senatul USM din 28.10.2025, proces verbal nr. 4.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Dezvoltarea profesională a personalului academic implicat în programul 0211.7 Designul Jocurilor este un proces continuu, planificat și strategic. Acesta se bazează pe Strategia politicilor de personal ale USM și este perfect corelat cu necesitatea adaptării la evoluțiile rapide din domeniile tehnologice și ale industriilor creative. Măsurile de dezvoltare sunt integrate în planurile strategice ale USM, Facultății de Matematică și Informatică și Departamentului de Informatică și sunt monitorizate riguros prin intermediul Consiliului Facultății și al structurilor interne de asigurare a calității. Formarea continuă a cadrelor didactice este multidimensională, acoperind atât aspecte pedagogice, cât și competențe tehnice de nișă, esențiale pentru un program interdisciplinar. Suportul instituțional este asigurat și prin Centrul de Resurse pentru Formare Continuă al USM. Un punct forte major îl constituie racordarea la tendințele internaționale din Game Design și Game Development. Se remarcă vizita de studiu a echipei de cadre didactice la Breda University of Applied Sciences (Țările de Jos), care a generat un impact direct asupra modernizării modelelor curriculare și a metodelor de predare. Dezvoltarea profesională este puternic susținută prin mobilități academice internaționale. În baza acordurilor de colaborare ale USM, personalul didactic a beneficiat de stagii la universități din Spania, Grecia, Marea Britanie, Austria, România, Turcia și SUA, facilitând transferul internațional de inovație didactică și științifică. Universitatea demonstrează existența unor politici clare și eficiente de stimulare a progresului profesional. Mecanismele de sprijin includ: acordarea de suplimente salariale bazate pe evaluarea performanței individuale a cadrului didactic, premiarea financiară a conducătorilor științifici și a doctoranzilor care finalizează tezele în termenii stabiliți, suport instituțional și financiar pentru editarea publicațiilor metodico-didactice și a autoreferatelor tezelor de doctorat.			
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune de strategii/ politici de dezvoltare a personalului academic și le implementează;	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat	
		1	1	
Puncte tari	Racordarea programului de studii la tendințele actuale din Game Design și Game Development prin mobilități academice internaționale.			
Recomandări				
Arii de îmbunătățire obligatorii				

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

5.2.2. Planificarea și realizarea activității metodice a personalului academic

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 4. Vizită la Secția Resurse umane; 5. Regulament instituțional cu privire la normarea activității științifico-didactice în cadrul USM, aprobat de Senatul USM din 13.09.2022, proces verbal nr. 2, redactat prin decizia Senatului USM din 06.09.2024, proces verbal nr. 2; 6. Plan individual de activitate a cadrului didactic (pentru 1 an); 7. Extras din proces-verbal nr. 9 de la ședința din 01.03.2022 a Senatului Universității de Stat din Moldova referitor la aprobarea în variantă electronică a Planului individual al cadrului didactic.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Activitatea metodică a personalului academic implicat în programul 0211.7 Designul Jocurilor este riguros reglementată, respectând Regulamentul-cadru național și Regulamentul instituțional privind normarea activității științifico-didactice. Activitatea este planificată individual, anual, prin intermediul planurilor individuale de activitate, fiind monitorizată sistematic de către structurile de asigurare a calității la nivel de facultate și la nivel de universitate și evaluată la finele fiecărui an universitar în cadrul ședințelor de departament. Universitatea oferă un suport instituțional solid pentru aceste activități prin: instruiți periodice pentru utilizarea platformei Moodle, finanțarea publicării materialelor didactice prin Planul editorial instituțional, organizarea de prelegeri cu experți internaționali invitați. Planul de învățământ, elaborat inițial în 2022, este supus unui proces de revizuire anuală (în luna martie), asigurându-se astfel o corelare constantă cu cerințele pieței muncii și cu inovațiile din industriile creative. Titularii de curs actualizează anual curricula disciplinelor, integrând cu succes tehnologii emergente de maximă actualitate, precum Game Design, Game Development, VR/AR și Inteligența Artificială. Activitatea metodică a corpului profesoral este complexă și acoperă toate necesitățile unui proces educațional modern, centrat pe student. Un punct de excelență al programului îl reprezintă efortul susținut în direcția digitalizării resurselor educaționale. Elaborarea suportului curricular (note de curs, ghiduri pentru laboratoare și lucrul individual) este planificată eficient pe cicluri de doi ani. Prin intermediul unui proiect al Ministerului Educației și Cercetării (finanțat de Banca Mondială), cadrele didactice ale Departamentului de Informatică au elaborat suport curricular complet și modern pentru 14 discipline aferente anilor I și II de studii. Toate aceste materiale, alături de resursele curente, sunt integrate și disponibile în format electronic pe platforma moodle.usm.md, garantând studenților un acces liber, permanent și interactiv la informație.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția planifică, monitorizează și susține integral activitatea metodică a personalului academic;	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
	1,0 – personalul academic realizează integral activitatea metodică planificată;	2	2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

5.2.3. Evaluarea personalului academic *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 4. Interviu cu studenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 5. Interviu cu absolvenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 6. Vizită la Secția Resurse umane; 7. Strategia politicilor de personal la USM, aprobată prin Decizia Senatului USM nr. 01/623 din 28.03.2014; 8. Extras din procesul-verbal nr. 1 al ședinței Departamentului Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 26 august 2025 referitor la aprobarea pachetului curricular pentru
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	disciplinele predate în cadrul programelor de licență și master ale Departamentului Informatică pentru anul universitar 2025-2026. 9. Chestionar de evaluare a disciplinei; 10. Raport privind evaluarea gradului de satisfacție al studenților privind asigurarea condițiilor de dezvoltare profesională și personală (ciclul I și II) din 2021;		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Sistemul de evaluare a personalului academic implicat în realizarea programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor este pe deplin integrat în Strategia politicilor de personal a Universității de Stat din Moldova. Acesta răspunde direct Obiectivului strategic III al universității, care vizează eficientizarea mecanismelor de monitorizare și evaluare a personalului. Procesul de evaluare se bazează pe un ansamblu coerent de instrumente ce garantează obiectivitatea, transparența și orientarea spre îmbunătățirea continuă a calității actului educațional. USM aplică o metodologie de evaluare multidimensională, care cuprinde următoarele componente: atoevaluarea realizată anual prin intermediul rapoartelor de activitate științifico-didactică, evaluarea colegială efectuată prin asistențe la activitățile didactice (cursuri, seminare) și analiza critică a prestației profesionale, evaluarea instituțională derulată periodic, în cadrul concursurilor pentru ocuparea posturilor didactice și științifico-didactice, în conformitate cu Regulamentul intern de ocupare a posturilor, evaluarea de către studenți realizată prin intermediul chestionarelor anonime. Rezultatele obținute în urma aplicării mecanismelor de evaluare nu au doar un rol de constatare, ci se concretizează în recomandări aplicabile care au generat un impact pozitiv direct asupra programului de studii: modernizarea curriculumului universitar; perfecționarea și actualizarea conținuturilor disciplinelor; elaborarea de noi materiale metodico-didactice; stimularea participării cadrelor didactice la programe de formare continuă.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – personalul academic de la programul de studii este evaluat periodic de către managerii instituției de învățământ și se întreprind măsuri eficiente de îmbunătățire continuă a performanțelor acestuia; Standard de evaluare minim obligatoriu: Instituția de învățământ aplică un sistem de evaluare periodică a personalului academic la programul de studii.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 5.3. Activitatea de cercetare științifică și inovare a personalului academic

5.3.1. Planificarea și susținerea activității de cercetare științifică și inovare a personalului academic *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 4. Interviu cu studenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 5. Interviu cu absolvenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 6. Vizită la Secția Resurse umane; 7. Raport a activității științifice la Facultatea de Matematică și Informatică în anul 2019; 8. Raport de activitate a Facultății în anul de studii 2023-2024; 9. Raport de autoevaluare privind activitatea Departamentului în anul de studii 2022-2023; 10. Informația privind publicațiile științifice pentru perioada 01.09 – 31.12.2024; 11. Raport privind activitatea de cercetare și inovare 2023; 12. Raport de activitate științifică a Facultății de Matematică și Informatică pentru anul de învățământ 2020-2021; 13. Strategia cercetării-dezvoltării-inovării pentru anii 2022-2026 la USM, aprobat de Senatul USM din 28.06.2022, proces verbal nr. 14; 14. Regulament cu privire la organizarea și funcționarea departamentului de cercetare și inovare din cadrul USM, aprobat prin decizia Senatului din 30.05.2023, proces verbal nr. 13; 15. Strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026, aprobată de Consiliul Facultății pe 16.06.2022, proces verbal nr. 14; 16. Proces verbal nr. 1 din 10.10.2024 al ședinței Consiliului de evaluare a rezultatelor activității științifico-didactice a personalului implicat în activitatea de predare (pentru activitatea realizată
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	în anul universitar 2022-2023) referitor la examinarea rezultatelor evaluării activității științifico-didactice a personalului implicat în activitatea de predare;		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Departamentul de Informatică din cadrul USM desfășoară o activitate susținută de cercetare științifică și inovare în domeniul Tehnologiilor Informației și Comunicațiilor. Cercetarea are un puternic caracter interdisciplinar, fiind perfect aliniată cu obiectivele programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor, acoperind domenii de actualitate precum: game design, game development, realitate virtuală (VR) și augmentată (AR), multimedia interactivă și tehnologii emergente. La nivel instituțional și departamental activitatea de cercetare, transfer tehnologic și inovare este reglementată și monitorizată riguros, având la bază un set de documente strategice și normative. Planificarea cercetării se realizează proactiv prin: informarea sistematică a cadrelor didactice privind apelurile pentru proiecte naționale și internaționale; planificarea publicării rezultatelor în reviste indexate (inclusiv revista proprie „Studia Universitatis Moldaviae”); programarea participărilor la manifestări științifice de prestigiu. Institutul de Cercetare și Inovare al USM are un rol central, oferind suport metodologic, organizatoric și consultanță pentru redactarea aplicațiilor de proiect, gestionarea granturilor contractate și organizarea evenimentelor științifice. Secțiile institutului sprijină activ diseminarea și transferul tehnologic, cu accent pe domeniile creative digitale și interactive. USM a dezvoltat un sistem eficient de susținere și motivare a personalului științifico-didactic. Activitatea de cercetare aferentă programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor beneficiază de un management strategic coerent, de o infrastructură adecvată și de mecanisme clare de stimulare, aspecte care garantează integrarea eficientă a rezultatelor științifice în procesul didactic și dezvoltarea continuă a domeniului tehnologiilor creative.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția planifică și susține eficient activitatea de cercetare științifică, inovare și transfer tehnologic (a personalului academic) care acoperă necesitățile programului de studii;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

5.3.2. Realizarea și monitorizarea activității de cercetare științifică și inovare a personalului academic

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 4. Interviu cu studenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 5. Interviu cu absolvenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 6. Vizită la Secția Resurse umane; 7. Raport a activității științifice la Facultatea de Matematică și Informatică în anul 2019; 8. Raport de activitate a Facultății în anul de studii 2023-2024; 9. Raport de autoevaluare privind activitatea Departamentului în anul de studii 2022-2023; 10. Informația privind publicațiile științifice pentru perioada 01.09 – 31.12.2024; 11. Raport privind activitatea de cercetare și inovare 2023; 12. Raport de activitate științifică a Facultății de Matematică și Informatică pentru anul de învățământ 2020-2021; 13. Strategia cercetării-dezvoltării-inovării pentru anii 2022-2026 la USM, aprobat de Senatul USM din 28.06.2022, proces verbal nr. 14; 14. Regulament cu privire la organizarea și funcționarea departamentului de cercetare și inovare din cadrul USM, aprobat prin decizia Senatului din 30.05.2023, proces verbal nr. 13; 15. Strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026, aprobată de Consiliul Facultății pe 16.06.2022, proces verbal nr. 14; 16. Proces verbal nr. 1 din 10.10.2024 al ședinței Consiliului de evaluare a rezultatelor activității științifico-didactice a personalului implicat în activitatea de predare (pentru activitatea realizată în anul universitar 2022-2023) referitor la examinarea rezultatelor evaluării activității științifico-didactice a personalului implicat în activitatea de predare;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Activitatea de cercetare științifică și inovare desfășurată în cadrul Departamentului de Informatică al USM are ca obiectiv fundamental dezvoltarea cunoștințelor și a soluțiilor inovatoare în domeniul matematicii aplicate, informaticii și tehnologiilor digitale avansate. Facultatea de Matematică și Informatică dispune de o infrastructură modernă, esențială pentru cercetarea aplicativă și inovare în domeniile creative și tehnologice: laboratorul de Inteligență Artificială și Grafică Computerizată și Centrul de Realitate Virtuală și Augmentată (VR/AR). Aceste centre integrează cadre didactice, doctoranzi și studenți (inclusiv de la programul 0211.7 Designul Jocurilor) în proiecte practice vizând AI, grafica computerizată, VR/AR și dezvoltarea de aplicații interactive. Direcțiile recente de cercetare abordate de Departamentul de Informatică sunt puternic ancorate în cerințele actuale ale industriei tehnologice. Performanța științifică a cadrelor didactice este confirmată prin elaborarea și brevetarea de aplicații informatice și prin publicarea circa 50 de articole științifice în reviste cu factor de impact și reviste naționale recunoscute.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – personalul academic realizează integral activitățile de cercetare științifică, inovare și transfer tehnologic planificate, inclusiv de creație (în cazul învățământului artistic) și performanțe sportive (în cazul învățământului sportiv);	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
	1,0 – instituția monitorizează realizarea activității de cercetare științifică, inovare și transfer tehnologic, inclusiv de creație (în cazul învățământului artistic) și performanțele sportive (în cazul învățământului sportiv) ale personalului academic implicat în programul de studii;	1	1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

5.3.3. Valorificarea rezultatelor activității de cercetare științifică și inovare a personalului academic în contextul programului de studii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale USM; 2. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 4. Interviu cu studenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 5. Interviu cu absolvenții de la programul de studii superioare licență 0211.7 Designul Jocurilor; 6. Vizită la Secția Resurse umane; 7. Raport a activității științifice la Facultatea de Matematică și Informatică în anul 2019; 8. Raport de activitate a Facultății în anul de studii 2023-2024; 9. Raport de autoevaluare privind activitatea Departamentului în anul de studii 2022-2023; 10. Informația privind publicațiile științifice pentru perioada 01.09 – 31.12.2024; 11. Raport privind activitatea de cercetare și inovare 2023; 12. Raport de activitate științifică a Facultății de Matematică și Informatică pentru anul de învățământ 2020-2021; 13. Strategia cercetării-dezvoltării-inovării pentru anii 2022-2026 la USM, aprobat de Senatul USM din 28.06.2022, proces verbal nr. 14; 14. Regulament cu privire la organizarea și funcționarea departamentului de cercetare și inovare din cadrul USM, aprobat prin decizia Senatului din 30.05.2023, proces verbal nr. 13; 15. Strategia de dezvoltare a Facultății de Matematică și Informatică pentru anii 2022-2026, aprobată de Consiliul Facultății pe 16.06.2022, proces verbal nr. 14; 16. Proces verbal nr. 1 din 10.10.2024 al ședinței Consiliului de evaluare a rezultatelor activității științifico-didactice a personalului implicat în activitatea de predare (pentru activitatea realizată în anul universitar 2022-2023) referitor la examinarea rezultatelor evaluării activității științifico-didactice a personalului implicat în activitatea de predare;
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Rezultatele activității de cercetare științifică și inovare ale personalului academic implicat în programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor sunt valorificate sistematic și coerent în procesul educațional. Această integrare consolidează relația dintre cercetare, inovare și formarea profesională, contribuind direct la creșterea calității programului, actualizarea conținuturilor didactice și formarea competențelor avansate de analiză, creație și inovare ale studenților. Rezultatele cercetărilor sunt diseminate constant prin publicarea în reviste științifice naționale și internaționale, precum și prin participarea la conferințe de profil. Transferul rezultatelor cercetării

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	către studenți se realizează direct și aplicat prin modernizarea curriculei și actualizarea periodică a bibliografiilor cu publicații științifice recente. Calitatea și impactul activității de cercetare a personalului academic au fost recunoscute la nivel național și internațional. În perioada de referință, cadrele didactice au obținut un număr semnificativ de distincții. Valorificarea rezultatelor cercetării în cadrul programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor demonstrează o dinamică pozitivă și o aliniere excelentă la cerințele industriilor creative și tehnologice, asigurând un mediu academic stimulativ, bazat pe inovație și excelență recunoscută.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – rezultatele activității de cercetare științifică, inovare și transfer tehnologic, inclusiv de creație (în cazul învățământului artistic) și performanțele sportive (în cazul învățământului sportiv) ale personalului academic sunt valorificate în cadrul programului de studii;	Pondere (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Standardul de acreditare 6. Resurse de învățare și sprijin pentru student

Instituțiile finanțează, în mod corespunzător, activitățile de învățare și predare. Instituțiile asigură studenții cu resurse de învățare și servicii de suport adecvate și ușor accesibile.

Criteriul 6.1. Personal administrativ și auxiliar

6.1.1. Planificarea și coordonarea activității personalului administrativ și auxiliar *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Codul muncii al Republicii Moldova (Codul nr.154 din 28.03.2003); 2. Regulament-cadru al facultății instituției de învățământ superior (Ordinul ME nr. 671 din 06.08.2010, Anexa 2); 3. Regulament privind modul de alegere a Rectorului Universității de Stat din Moldova (USM Senat Pr. verbal nr. 7 din 31 martie 2015); 4. Strategia politicilor de personal la Universitatea de stat din Moldova (USM decizia Senatului nr.01/623, din 28 martie 2014) 5. Regulamentul Facultății Universității de Stat din Moldova (USM Senat Proces verbal nr.6 din 26 februarie 2013); 6. Fișe de post pentru personalul administrativ: decan, prodecan, șef departament; 7. Fișe de post pentru personalul auxiliar: specialist superior decanat, specialist departament; 8. Vizita la Serviciul Resurse Umane.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Vizita la Serviciul Resurse Umane al Universității de Stat din Moldova, analiza documentelor instituționale și a dosarelor personale au evidențiat că planificarea, recrutarea și administrarea personalului administrativ și auxiliar implicat în gestionarea programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor se realizează în conformitate cu prevederile legislației Republicii Moldova și cu reglementările instituționale în vigoare. S-a constatat că procesul de planificare și administrare a personalului este reglementat prin documente instituționale aprobate, iar atribuțiile personalului administrativ și auxiliar sunt stabilite prin fișele de post. Dosarele personalului conțin documentele prevăzute de legislația în vigoare, inclusiv cererea de angajare, contractul individual de muncă, fișa postului și actele de studii. Angajarea și eliberarea din funcție se realizează prin ordinul rectorului. Administrarea programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor este asigurată la nivelul Facultății de Matematică și Informatică de 1 decan, 2 prodecani și 1 șef de departament. Activitatea administrativă și tehnică aferentă programului este susținută de 3 persoane din categoria personalului auxiliar, care își desfășoară activitatea în baza fișelor de post și sub coordonarea conducerii facultății și departamentului. În cadrul vizitei la Serviciul Resurse Umane s-a constatat că personalul auxiliar este încadrat prin cumul și deține studii liceale finalizate cu diplomă de bacalaureat. Activitatea acestuia contribuie la buna organizare și funcționare a procesului educațional aferent programului de studii evaluat.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și	1,0 – planificarea, recrutarea și coordonarea personalului administrativ și auxiliar la programul de studii se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare;	Pondere (puncte) 2	Punctajul acordat 2

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

punctajul acordat			
Puncte tari			
Recomandări	Încurajarea și susținerea dezvoltării profesionale a personalului auxiliar implicat în asigurarea programului de studii <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> , inclusiv prin continuarea studiilor universitare și participarea la activități de formare profesională.		
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 6.2. Resurse materiale și de învățare

6.2.1. Existența și dotarea spațiilor educaționale și de cercetare *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Spații și resurse tehnico-materiale folosite de Facultatea Matematică și Informatică; 2. Autorizație sanitară de funcționare nr. 013277/2022; 3. Lista spațiilor utilizate de programele de studii 0613.4 Informatică și 0613.5 Informatică aplicată; 4. Biblioteca Centrală USM; 5. Vizitarea spațiilor educaționale și de cercetare.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În cadrul vizitei comisiei de evaluare și în urma analizei documentelor instituționale s-a constatat că activitățile didactice și de cercetare aferente programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> se desfășoară în spații proprii ale Universității de Stat din Moldova, amplasate în blocul IV al USM și în Centrul MEDIACOR, care corespund cerințelor normative și sunt autorizate pentru desfășurarea procesului educațional. Instituția deține Autorizația sanitară de funcționare nr. 013277/2022/96 din 18.01.2022 și dispune de un plan instituțional de dezvoltare a infrastructurii educaționale și de cercetare. Procesul educațional este organizat în trei schimburi și utilizează 9 săli de curs și seminar, 14 laboratoare informatice și 10 săli destinate activităților didactice și de cercetare. Suprafața totală a spațiilor educaționale depășește 1320 m², asigurând aproximativ 2,15 m² per student în sălile de curs și seminar și 3,15 m² per student în laboratoare, ceea ce corespunde cerințelor normative privind desfășurarea procesului de studii. În cadrul vizitei au fost inspectate laboratoarele și spațiile specializate utilizate în procesul de formare profesională a studenților programului, inclusiv sălile 413, 350, 423, 145, 237 și 254. S-a constatat că acestea sunt funcționale și dotate cu echipamente hardware, software și multimedia adecvate procesului de instruire. Programul beneficiază de acces la infrastructura instituțională specializată, inclusiv Centrul de Realitate Virtuală și Augmentată (AVR), Centrul MEDIACOR, Laboratorul de Inteligență Artificială și Grafică Computerizată, Centrul de Excelență CECMI, Centrul Microsoft .NET, sălile Allied Testing, Biblioteca USM, Palatul Sporturilor și Casa de Cultură. Activitățile practice specifice programului sunt realizate preponderent în Centrul AVR (sala 423/4), dotat cu 15 calculatoare performante, echipamente VR/AR și imprimantă 3D, precum și în sala 350, dotată cu 20 de calculatoare performante utilizate pentru modelare 2D/3D, grafică digitală și dezvoltarea jocurilor video. Absolvenții programului au apreciat pozitiv baza tehnico-materială și nivelul de dotare a laboratoarelor, menționând că resursele disponibile au susținut eficient procesul de învățare și realizarea proiectelor practice. De asemenea, în cadrul vizitei au fost inspectate spațiile Bibliotecii USM, constatându-se existența condițiilor adecvate pentru studiu individual, documentare și cercetare. Analiza datelor prezentate pentru programul evaluat arată: • se asigură în totalitate spații adecvate pentru realizarea procesului de studii și de cercetare; • se asigură suprafețe ce revin unui student după cum urmează: săli de curs – nu mai puțin de 2,0 m²; săli de seminar – nu mai puțin de 2,0 m²; laboratoare – nu mai puțin de 3,0 m².		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția asigură în totalitate spații adecvate pentru realizarea procesului de studii și de cercetare la programul de studii; Standard de evaluare minim obligatoriu: Instituția asigură spații adecvate pentru realizarea procesului de studii și de cercetare la programul de studii (ex.: săli de curs/ seminar/ calculatoare, laboratoare, biblioteci, săli de lectură, săli sport etc.). 1,0 – instituția asigură suprafețe ce revin unui student, după cum urmează: • săli de curs – nu mai puțin de 2,0 m²;	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
		2	2

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	- săli de seminar – nu mai puțin de 2,0 m²; - laboratoare – nu mai puțin de 3,0 m². Standard de evaluare minim obligatoriu: Instituția de învățământ asigură suprafețe minime ce revin unui student de la programul de studii, după cum urmează: - săli de curs – 1,0 m²; - săli de seminar – 1,4 m²; - laboratoare – 2,0 m².	2	2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

6.2.2. Dotarea, dezvoltarea și accesibilitatea fondului bibliotecii destinat programului de studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Regulamentul de organizare și funcționare a bibliotecii Centrale a Universității de Stat din Moldova (USM Senat Proces verbal nr. 8 din 27.01.2022); - Vizitarea spațiilor educaționale și de cercetare; Biblioteca USM;		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Analiza documentelor instituționale și vizita la Biblioteca Universității de Stat din Moldova au confirmat că biblioteca funcționează în baza regulamentelor instituționale aprobate și asigură suport informațional pentru procesul didactic și de cercetare aferent programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor. Fondul bibliografic al bibliotecii este unul semnificativ și cuprinde aproximativ 1 813 931 exemplare de carte și circa 4600 de reviste științifice, dintre care aproximativ 3900 sunt reviste recenzate, asigurând suport informațional pentru activitățile de instruire și cercetare. În ultimii ani, fondul bibliografic a fost completat cu 75 de titluri în domeniul matematicii, 47 de titluri în domeniul informaticii și 249 de lucrări din domeniul științelor educației. Studentii și cadrele didactice beneficiază de acces la o gamă variată de servicii bibliotecare și informaționale, inclusiv consultarea cataloagelor, informare bibliografică și documentară, împrumut la domiciliu și în sălile de lectură, împrumut interbibliotecar, acces la Internet și la catalogul electronic partajat al universităților din Republica Moldova. Biblioteca oferă acces la baze de date științifice internaționale relevante pentru programul evaluat, inclusiv EBSCO, MathSciNet și Springer, utilizate în procesul didactic și de cercetare. S-a constatat că Biblioteca USM dispune de spații adecvate pentru studiu individual, documentare și cercetare, oferind utilizatorilor condiții corespunzătoare pentru desfășurarea activităților academice și de formare profesională.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – fondul bibliotecii destinat programului de studii este dotat corespunzător, dezvoltat periodic și accesibil studenților și personalului academic;	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

6.2.3. Asigurarea și accesul studenților la suportul curricular

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Repozitoriul instituțional al Universității de Stat din Moldova; - Planul Centrului Editorial-Poligrafic al USM privind pregătirea și editarea literaturii didactico-metodice pentru anii calendaristici 2020-2021; - Suport curricular 2025; Platforma educațională Moodle;		
Constatări făcute în timpul procesului	Analiza documentelor prezentate și informațiile confirmate în cadrul vizitei au evidențiat că disciplinele incluse în planul de învățământ al programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor sunt asigurate în proporție de 100% cu suport curricular, elaborat și actualizat în conformitate cu cadrul normativ instituțional și cu competențele prevăzute în planul de învățământ.		

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

de evaluare externă	Curricula disciplinelor este analizată anual în cadrul ședințelor departamentului și al structurilor instituționale de asigurare a calității, fiind aprobată conform procedurilor interne ale universității. S-a constatat că suportul curricular este accesibil studenților în format electronic prin intermediul platformei instituționale Moodle, ceea ce facilitează accesul permanent la materialele necesare procesului de predare-învățare-evaluare și studiului individual. Suportul curricular include curricula disciplinelor, note de curs, ghiduri metodice, lucrări practice și de laborator, materiale pentru studiul individual. În urma examinării platformei Moodle, comisia a constatat că majoritatea disciplinelor aferente programului <i>0211.7 Designul Jocurilor</i> sunt plasate pe platformă și conțin materiale teoretice, lucrări de laborator, seminare. În perioada de referință au fost elaborate și publicate lucrări metodico-didactice destinate programelor evaluate, editarea acestora fiind realizată în conformitate cu planurile editoriale instituționale. Lucrările metodico-didactice și științifice editate cu suportul universității sunt disponibile în Repozitoriul instituțional al Bibliotecii Centrale Universitare, asigurând accesul studenților și cadrelor didactice la resursele educaționale necesare procesului de formare profesională. Totodată, în cadrul vizitei s-a constatat că realizarea planului editorial nu este analizată sistematic în cadrul ședințelor departamentelor, acest aspect fiind menționat ca observație privind monitorizarea internă a activităților editoriale.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – peste 90% din suportul curricular de la programul de studii este accesibil și adecvat formării de competențe și atingerii rezultatelor învățării;	Ponderea (puncte) 3	Punctajul acordat 3
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 6.3. Resurse financiare

6.3.1. Taxe de studii și burse la programul de studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Hotărârea de Guvern Nr. 983 din 22.12.2012 cu privire la modul de funcționare a instituțiilor de învățământ superior de stat în condiții de autonomie financiară; - Regulament privind implementarea programelor de motivare în cadrul Universității de Stat din Moldova, din 30.06.2023; Hotărâre de Guvern Nr. 872 din 21.12.2015 cu privire la lucrările și serviciile contra plată, mărimea tarifelor la servicii, modul de formare și utilizare a veniturilor colectate de către autoritățile/instituțiile subordonate Ministerului Educației și Cercetării; - Hotărârea Guvernului nr. 343, din 10 iunie 2020 cu privire la aprobarea Metodologiei de finanțare - bugetară a instituțiilor publice de învățământ superior; - Anexă taxe de studii pentru admiterea 2024; - Decizia din 30.06.2023 a Senatului Universității de Stat din Moldova cu privire la taxa de studii pentru anul universitar 2023-2024; - Decizia din 2.07.2024 a Senatului Universității de Stat din Moldova cu privire la taxa de studii pentru anul universitar 2024-2025; - Ordin nr. 171 din 19.07.2024 cu privire la taxele de studii; - Ordin nr. 195 din 17.07.2023 cu privire la taxele de studii; - Ordin nr. 231 din 24.08.2023 cu privire la taxele de studii; - Ordin nr. 298-st din 11.10.2022 de acordare a burselor de studii pe perioada septembrie 2022 - ianuarie 2023; - Ordin nr. 44-st din 21.02.2023 de acordare a burselor de studii pe perioada februarie 2023 - iunie 2023; - Ordin nr. 294-st din 15.10.2024 de acordare a burselor de studii pe perioada septembrie 2024 - ianuarie 2025; - Ordin nr. 343-st din 27.10.2023 de acordare a burselor sociale studenților ciclului I, studii superioare de licență pentru semestrul I, septembrie - ianuarie al anului universitar 2023-2024;
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului		
			ISACPSL - 643		
	16. Ordin nr. 312-st din 24.10.2024 de acordare a burselor sociale studenților ciclului I, studii superioare de licență pentru semestrul I, septembrie 2024 - ianuarie 2025; 17. Ordin nr. 46-st din 25.02.2025 de acordare a burselor de studii pe perioada februarie 2025 - iunie 2025; 18. Ordin nr. 79-st din 02.04.2025 de acordare a burselor de studii pe perioada februarie -iunie, anul universitar 2024-2025; 19. Ordin nr. 122-st din 24.04.2025 de majorare a burselor de studii, de merit, și bursa socială din contul mijloacelor bugetare începând cu 1.01.2025; 20. Ponderea studenților care beneficiază de burse; 21. Sursele de finanțare a sferei Știință și Inovare; 22. Regulament cu privire la modul și condițiile de acordare a burselor pentru studenții ciclul I, ciclul II și ciclul III din Universitatea de Stat din Moldova, din 27.06.2016; 23. Taxa de studii, Ciclul I, admiterea 2022; 24. Decizia din 24.06.2025 a Senatului Universității de Stat din Moldova cu privire la taxa de studii pentru anul universitar 2025-2026; 25. Ordin nr. 212 din 14.07.2025 cu privire la taxele de studii pentru anul universitar 2025-2026; 26. Regulament privind Consiliul pentru Dezvoltare Strategică Instituțională al Universității de Stat din Moldova, din 22 mai 2020. 27. Hotărâre de Guvern nr. 1009 din 1.09.2006 cu privire la cuantumurile burselor, soldelor lunare, altor forme de ajutoare sociale pentru elevii din instituțiile de învățământ profesional tehnic, studenții din instituțiile de învățământ superior și persoanele care studiază în învățământul postuniversitar; 28. Decizia din 17.12.2025 a Senatului Universității de Stat din Moldova cu privire la scutirea de taxă de studii a studenților din familii social vulnerabile și cu probleme de sănătate; 29. Hotărârea de Guvern nr. 125 din 15.02.2001 cu privire la scutirea de plata taxei de studii a studenților și elevilor instituțiilor de învățământ superior și mediu de specialitate de stat înmatriculați pe bază de contract 30. Regulament de organizare și funcționare a Consiliului pentru Problemele Studențești, din 29.10.2019; 31. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale; 32. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 33. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor.				
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Procedurile de stabilire a taxelor de studii, de alocare a burselor și de acordare a altor forme de sprijin material sunt aplicate în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și cu actele instituționale ale Universității de Stat din Moldova. Taxele de studii pentru programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor sunt aprobate anual prin decizia Senatului USM și a Consiliului de Dezvoltare Strategică Instituțională. Conform documentelor analizate, pentru anul universitar 2025–2026 taxa de studii pentru programul de licență 0211.7 Designul jocurilor, forma de învățământ cu frecvență, constituie 18.000 lei/an. Instituția oferă studenților diferite forme de sprijin material, inclusiv burse și facilități acordate în baza actelor normative naționale și instituționale în vigoare. Sunt prevăzute scutiri de taxă pentru anumite categorii de studenți, inclusiv pentru copiii angajaților USM, pentru studenții sportivi de performanță și pentru studenții din familii social-vulnerabile. De asemenea, studenții pot beneficia de facilități privind abonamentele de transport urban, accesul la Complexul Sportiv al USM și alte forme de sprijin material. Instituția oferă și posibilitatea achitării eşalonate a taxei de studii pe parcursul anului universitar. În cadrul universității funcționează Consiliul pentru Probleme Studențești, care contribuie la identificarea și soluționarea problemelor ce țin de activitatea studentască și de sprijinul material acordat studenților.				
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – procedurile de stabilire a taxelor de studii, alocare a burselor și altor forme de sprijin material sunt aplicate în conformitate cu cadrul normativ în vigoare;	Ponderea (puncte)	2	Punctajul acordat	2
Puncte tari					
Recomandări					
Arii de îmbunătățire obligatorii					

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

Criteriul 6.4. Asigurarea socială a studenților

6.4.1 Asigurarea studenților cu cămin *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Hotărârea de Guvern Nr. 74 din 25.01.2007 pentru aprobarea Regulamentului-cadru privind funcționarea căminelor din subordinea instituțiilor de învățământ de stat; Regulamentul privind funcționarea căminelor din subordinea USM, din 19.02.2021; - Lista de cazare a studenților de la Facultatea de Matematică și Informatică, anul de studii 2022-2023; - Lista de cazare a studenților de la Facultatea de Matematică și Informatică, anul de studii 2024-2025; - Ordin nr. 224 din 21.08.2023, referitor la cazarea studenților în căminele USM pentru anii de studii 2023-2024; - Ordin nr. 201 din 22.08.2024, referitor la cazarea studenților în căminele USM pentru anii de studii 2024-2025; - Autorizație sanitară pentru funcționare Nr. 013277/2022/96, data emiterii 18 ianuarie 2022, valabilă până în 18 ianuarie 2027 (Agenția Națională pentru Sănătate Publică); - Prescripție Actului de inspectare seria AST nr. 00585 din 20.03.2023 privind evaluarea riscului de incendiu, emisă de Agenția pentru Supraveghere Tehnică; - Act de răspuns Nr.01/2429 din 25.08.23 pentru Prescripția Actului de inspectare seria AST nr. 00585 din 20.03.2023; - Interviu cu reprezentanții echipei manageriale; - Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>; - Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i>.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Universitatea de Stat din Moldova dispune de cadrul normativ necesar privind funcționarea și administrarea căminelor studențești. Procedura de cazare a studenților este reglementată prin acte instituționale și se realizează conform normelor în vigoare. Studenții programului de studii superioare de licență <i>0211.7 Designul jocurilor</i> beneficiază de posibilitatea de cazare în căminele instituției, în baza cererilor depuse și în limita locurilor disponibile. Conform informațiilor prezentate, studenții sunt cazați în camere organizate modular, dotate cu spații sanitare și bucătării proprii sau în cămine cu blocuri sanitare și bucătării comune. Taxa de cazare pentru anul universitar 2025–2026 variază între 450 și 1.500 lei/lună per student, în funcție de categoria de confort și de numărul de persoane cazare într-o cameră. Plata se efectuează semestrial, integral sau în două tranșe, în funcție de opțiunea studentului. În baza documentelor analizate și a informațiilor prezentate în cadrul vizitei, s-a constatat că aproximativ 70% dintre studenții-solicitanți de la programul evaluat beneficiază de locuri în căminele instituției		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – peste 50% din studenții-solicitanți de la programul de studii sunt asigurați cu cămin în conformitate cu normele în vigoare;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Standardul de acreditare 7. Managementul informației

Instituțiile se asigură că sunt colectate, analizate și utilizate informații relevante pentru gestionarea eficientă a programelor lor și a altor activități.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Criteriul 7.1. Accesul la informație

7.1.1. Managementul informației și accesul studenților și angajaților la informațiile privind programul de studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Raportul de autoevaluare al programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 2. Regulamentul privind formarea profesională la ciclul I, studii superioare de licență în cadrul Universității de Stat din Moldova; 3. Regulamentul cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii; 4. Regulamentul de aplicare a Sistemului European de Credite Transferabile în cadrul Universității de Stat din Moldova; 5. Platforma CRD / crd.usm.md; 6. Platforma studentcrd.usm.md; 7. Registrul electronic al USM / studregistry; 8. Platforma Moodle USM / moodle.usm.md; 9. Platforma e-Admitere / admitere.usm.md; 10. Sistemul informațional ge.usm.md; 11. Pagina web a Facultății de Matematică și Informatică — fmi.usm.md; 12. Pagina web a Departamentului de Informatică — it.usm.md; 13. Datele din registrul electronic privind reușita academică și evidența studenților; 14. CV-urile cadrelor didactice implicate în realizarea programului; 15. Lista publicațiilor și activităților științifico-didactice ale cadrelor didactice; 16. Sondaj angajare absolvenții 2025 de la programul de studii 0211.7 Designul jocurilor; 17. Tabel privind angajarea absolvenților specialității 0211.7 Designul jocurilor; 18. Chestionarul de monitorizare a angajabilității și traseului profesional al absolvenților Universității de Stat din Moldova; 19. Registru baze de date absolvenți / registru de evidență a absolvenților; 20. Rezultatele chestionării cadrelor didactice privind satisfacția profesională; 21. Model de chestionar privind satisfacția personalului academic; 22. Procese-verbale ale Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică privind analiza rezultatelor chestionărilor; 23. Procese-verbale ale Consiliului Facultății de Matematică și Informatică privind analiza rezultatelor sondajelor studenților; 24. Interviu cu echipa managerială a instituției; 25. Interviu cu echipa managerială a Facultății de Matematică și Informatică; 26. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 27. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul 0211.7 Designul jocurilor; 28. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 29. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; 30. Interviu cu angajatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În urma analizei Raportului de autoevaluare, a documentelor justificative prezentate, a interviurilor desfășurate în cadrul vizitei de evaluare externă și a verificării resurselor digitale instituționale, s-a constatat că Universitatea de Stat din Moldova dispune de un sistem instituțional funcțional de colectare, stocare, analiză și utilizare a informațiilor relevante pentru gestionarea programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor. La nivel instituțional, informațiile privind programul de studii sunt gestionate prin mai multe platforme și instrumente electronice, inclusiv CRD, studentcrd.usm.md, registrul electronic, Moodle, e-Admitere, ge.usm.md și alte mecanisme instituționale de evidență și comunicare. Aceste sisteme permit colectarea și utilizarea informațiilor privind admiterea, parcursul academic, reușita studenților, acumularea creditelor ECTS, promovarea, evaluarea, stagiile de practică, finalizarea studiilor, monitorizarea absolvenților și comunicarea cu beneficiarii programului. La nivelul Facultății de Matematică și Informatică și al Departamentului de Informatică, informațiile privind programul 0211.7 Designul jocurilor sunt colectate și gestionate prin dosare personale, registre, procese-verbale, baze de date interne, evidențe academice, rapoarte, chestionare, tabele privind angajarea absolvenților, comunicare electronică și alte instrumente administrative. Sistemul de management al informației este organizat pe două niveluri: nivel instituțional, prin platformele

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	electronice centralizate ale USM, și nivel de facultate/departament, prin instrumente de evidență și monitorizare specifice programului. Studentii au acces la informațiile privind traseul academic prin platforma studentcrd.usm.md, inclusiv la date privind situația academică, rezultatele evaluărilor și acumularea creditelor. Cadrele didactice utilizează registrul electronic pentru evidența activităților didactice și a rezultatelor academice, iar platforma Moodle este utilizată pentru plasarea materialelor didactice, suporturilor de curs, sarcinilor, testelor și altor resurse necesare procesului de predare-învățare-evaluare. În cadrul programului 0211.7 Designul jocurilor, platforma Moodle este utilizată extensiv: la momentul vizitei, pe platformă erau plasate cursuri electronice pentru anii I, II și III, însoțite de resurse digitale aferente. Accesul la informațiile privind programul este asigurat și prin pagina web a Facultății de Matematică și Informatică, pagina Departamentului de Informatică, avizier, poștă electronică, consultații, comunicare directă cu coordonatorii programului și cadrele didactice, precum și prin grupuri tematice online utilizate în procesul educațional. Studentii au acces la orar, planuri de învățământ, informații privind consultațiile, disciplinele, activitățile didactice, stagiile de practică și alte informații relevante pentru parcursul academic. În cadrul procesului de evaluare externă s-a constatat că informațiile colectate sunt utilizate pentru administrarea programului, monitorizarea reușitei academice, actualizarea curriculară, organizarea procesului didactic, evidența stagiilor de practică, analiza satisfacției studenților, monitorizarea traseului profesional al absolvenților și fundamentarea deciziilor de dezvoltare a programului. Rezultatele chestionărilor studenților sunt analizate în cadrul Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică, al Consiliului Facultății și al Departamentului de Informatică, iar concluziile acestora sunt valorificate în procesul de îmbunătățire a programului. S-a constatat că programul dispune de date distincte privind primul său contingent de absolvenți. Conform informațiilor prezentate, în anul 2025 programul 0211.7 Designul jocurilor a avut 64 de absolvenți, dintre care 53 sunt angajați, ceea ce reprezintă 82,8%, iar 46 activează conform specialității, ceea ce reprezintă 73%. Angajarea absolvenților este monitorizată prin chestionare, bază de date a absolvenților, comunicare directă, telefon, e-mail, rețele sociale și alte instrumente digitale. Totodată, în procesul de evaluare s-a constatat că metodologia de colectare, verificare și actualizare a datelor privind traseul profesional al absolvenților necesită o descriere mai explicită în documentele programului. De asemenea, uniformitatea răspunsurilor privind gradul de satisfacție al absolvenților față de angajare, în care toate răspunsurile sunt indicate ca „Satisfăcător”, necesită o analiză suplimentară pentru a evita caracterul formal al colectării feedback-ului și pentru a asigura o interpretare mai relevantă a datelor. În ceea ce privește feedback-ul personalului academic, s-a constatat existența unui sondaj instituțional privind satisfacția cadrelor didactice, însă datele prezentate sunt aferente anului 2021. Având în vedere intervalul de timp considerabil de la realizarea acestuia, se impune actualizarea periodică a datelor privind satisfacția personalului academic implicat în realizarea programului. În urma auditului online al resurselor digitale USM, s-a constatat că programul 0211.7 Designul jocurilor este susținut printr-o documentare digitală mai amplă decât alte programe evaluate, fiind identificate multiple trimiteri către resursele fmi.usm.md, it.usm.md, crd.usm.md, Moodle și alte platforme instituționale. Totodată, au fost identificate unele aspecte tehnice care necesită uniformizare: utilizarea în documente a unor adrese HTTP deși resursele verificate permit accesul prin HTTPS, menționarea unor platforme paralele precum Moodle/eLearning și admitere/e-Admitere, precum și utilizarea vechiului URL abit.usm.md, care nu este accesibil din exteriorul rețelei instituției. În baza dovezilor analizate și a interviurilor desfășurate, s-a constatat că instituția dispune de un sistem/mecanism de colectare a informațiilor relevante pentru gestionarea programului de studii, accesibil studenților și angajaților.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune de un sistem/mecanism de colectare a informațiilor relevante pentru gestionarea programului de studii, care este accesibil studenților și angajaților;	Ponderea (puncte) 3	Punctajul acordat 3
Puncte tari	Programul 0211.7 Designul jocurilor dispune de o bază documentară amplă pentru managementul informației, susținută de platforme instituționale funcționale, registru electronic, CRD, Moodle, baze de date privind absolvenții și mecanisme de colectare a feedback-ului de la studenți, absolvenți și angajatori.		

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Recomandări	- Actualizarea periodică a sondajelor privind satisfacția personalului academic implicat în realizarea programului, având în vedere că datele prezentate privind satisfacția cadrelor didactice sunt aferente anului 2021. - Descrierea mai explicită, în documentele programului, a metodologiei de colectare, validare și actualizare a datelor privind angajarea și traseul profesional al absolvenților. - Diversificarea și aprofundarea instrumentelor de colectare a feedback-ului absolvenților privind gradul de satisfacție față de angajare și relevanța competențelor dobândite, pentru a evita caracterul formal al răspunsurilor și pentru a obține date utile în procesul de îmbunătățire a programului.
Arii de îmbunătățire obligatorii	- Uniformizarea adreselor web utilizate în documentele programului și folosirea consecventă a protocolului HTTPS pentru platformele instituționale care gestionează sau prezintă informații relevante pentru studenți, cadre didactice și personal administrativ. - Clarificarea în documentele interne și în comunicarea cu beneficiarii a denumirilor și adreselor active ale platformelor instituționale utilizate: Moodle/e-Learning, admitere/e-Admitere, CRD/student CRD.

Criteriul 7.2. Baze de date

7.2.1. Constituirea și accesul la baza de date a programului de studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	- Raportul de autoevaluare al programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor; - Platforma CRD / crd.usm.md; - Platforma studentcrd.usm.md; - Registrul electronic al USM / studregistry; - Platforma Moodle USM / moodle.usm.md; - Platforma e-Admitere / admitere.usm.md; - Sistemul informațional ge.usm.md; - Baza de date a absolvenților programului 0211.7 Designul jocurilor; - Registru de evidență a absolvenților; - Chestionarul de monitorizare a angajabilității și traseului profesional al absolvenților Universității de Stat din Moldova; - Tabel privind angajarea absolvenților specialității 0211.7 Designul jocurilor; - Sondaj angajare absolvenții 2025 de la programul de studii Designul jocurilor; - Date din registrul electronic privind reușita academică și evidența studenților; - Dovezi privind utilizarea instrumentelor TIC și a platformelor educaționale; - Interviu cu echipa managerială a instituției; - Interviu cu coordonatorii programului de studii 0211.7 Designul jocurilor; - Interviu cu cadrele didactice ale programului; - Interviu cu studenții programului; - Interviu cu absolvenții programului; - Interviu cu angajatorii programului.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În urma evaluării externe s-a constatat că Universitatea de Stat din Moldova dispune de baze de date electronice funcționale utilizate pentru administrarea programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor. Acestea includ sisteme instituționale pentru admitere, evidența traseului academic, monitorizarea reușitei academice, gestionarea suporturilor curriculare, evidența administrativă și economică, monitorizarea absolvenților și comunicarea cu beneficiarii programului. Baza de date CRD este utilizată pentru evidența traseului academic al studenților, inclusiv date privind înmatricularea, promovarea, rezultatele academice, acumularea creditelor ECTS, situația academică și finalizarea studiilor. Studenții au posibilitatea de a accesa informații privind traseul academic prin studentcrd.usm.md, iar cadrele didactice și personalul administrativ utilizează acces diferențiat în funcție de atribuțiile instituționale. Registrul electronic este utilizat pentru evidența activităților didactice și a rezultatelor academice. Începând cu anul academic 2021–2022, acesta este utilizat pentru înregistrarea realizării orelor conform orarului și pentru monitorizarea activităților didactice. Platforma Moodle este utilizată pentru gestionarea cursurilor electronice, plasarea curricula, a materialelor didactice, testelor, sarcinilor individuale și resurselor digitale. La momentul vizitei, pe platforma Moodle erau plasate cursuri electronice pentru anii I, II și III ai programului, însoțite de resurse digitale aferente. Platforma e-Admitere este utilizată pentru gestionarea procesului de admitere, iar sistemul ge.usm.md este utilizat pentru activități de gestiune economică și administrativă. La nivelul Departamentului de Informatică este constituită și utilizată o bază de date a absolvenților

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	programului 0211.7 Designul jocurilor, prin care se urmărește traseul angajării în câmpul muncii și evoluția profesională a absolvenților. Datele privind absolvenții sunt completate prin chestionare, telefon, e-mail, rețele sociale, Viber, WhatsApp și alte platforme digitale. Conform datelor prezentate pentru promoția 2025, programul 0211.7 Designul jocurilor a avut 64 de absolvenți. Dintre aceștia, 53 sunt angajați, reprezentând 82,8%, 46 activează conform specialității, reprezentând 73%, 7 sunt angajați în alte domenii, iar 11 nu erau angajați la momentul colectării datelor. Lista angajatorilor include companii din domeniul dezvoltării jocurilor și IT, precum Spooky House Studios, WALLgames Studio, Ringtail Studios, Oriplay SRL, Success Games, ArtStorm Games și alte entități de profil. S-a constatat că accesul la bazele de date este realizat prin conturi individuale și drepturi diferențiate pentru studenți, cadre didactice, personal administrativ și personal managerial. Acest mecanism permite accesarea informațiilor de către utilizatorii autorizați și protejarea datelor cu caracter personal. Documentele analizate menționează aplicarea măsurilor de securitate, inclusiv parole individuale, acces diferențiat, auditarea accesului și prevenirea accesului neautorizat la date. Verificarea online a resurselor digitale a confirmat existența unor sisteme instituționale distincte pentru principalele platforme academice: Moodle/e-Learning, CRD, student CRD, ge.usm.md și alte resurse electronice relevante. Totodată, în documentele analizate au fost identificate unele aspecte care necesită clarificare și uniformizare: folosirea unor adrese cu protocol HTTP deși accesul HTTPS este disponibil, utilizarea paralelă a denumirilor Moodle/e-Learning și admitere/e-Admitere, precum și menționarea URL-ului abit.usm.md, care nu este accesibil din exteriorul rețelei instituției. În cadrul procesului de evaluare externă nu au fost constatate impedimente majore privind existența și funcționalitatea bazelor de date electronice utilizate pentru program. Totuși, se recomandă dezvoltarea și descrierea mai clară a procedurilor de actualizare periodică a bazelor de date privind absolvenții și angajabilitatea acestora, precum și uniformizarea adreselor și denumirilor platformelor electronice utilizate în documentele programului. În baza documentelor analizate, a interviurilor și a verificării sistemelor electronice, s-a constatat că instituția dispune de baze de date electronice funcționale și asigură accesul securizat la acestea pentru studenți și angajați.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune de baze de date electronice funcționale și asigură accesul securizat la acestea studenților și angajaților;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari	Existența unor baze de date electronice funcționale și a unor platforme instituționale distincte pentru gestionarea traseului academic, reușitei academice, admiterii, suporturilor curriculare, evidenței administrative, monitorizării absolvenților și comunicării cu beneficiarii programului.		
Recomandări	- Completarea și actualizarea sistematică a bazei de date a absolvenților programului 0211.7 Designul jocurilor, cu indicarea explicită a metodologiei de colectare, verificare și actualizare a datelor privind traseul profesional și angajarea în câmpul muncii. - Uniformizarea denumirilor platformelor electronice utilizate și indicarea explicită a adreselor active și securizate în toate documentele programului.		
Arii de îmbunătățire obligatorii	Înlocuirea în documentele programului a trimerilor către adrese vechi sau nefuncționale din exteriorul rețelei instituției, inclusiv abit.usm.md, cu adresele actuale ale sistemelor de admitere utilizate de USM.		

Standardul de acreditare 8. Informații de interes public

Instituțiile publică informații despre activitatea lor incluzând detalii clare, precise, obiective, actualizate și ușor accesibile, despre programele lor.

Criteriul 8.1. Transparența informațiilor de interes public cu privire la programul de studii

8.1.1. Pagina web a instituției/ programului de studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale a instituției; 2. Interviu cu coordonatorii programului 0211.7 Designul jocurilor 3. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență ; 4. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programul 0211.7 Designul jocurilor ; 5. https://fmi.usm.md/ 6. https://admitere.usm.md/
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	7. https://it.usm.md		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Instituția asigură transparența decizională și informațională privind programul de studii de licență 0211.7 Designul jocurilor prin intermediul unui sistem bine structurat de pagini web (precum portalurile facultății, cel de admitere și cel instituțional). Pentru a garanta o vizibilitate maximă, informațiile sunt publicate simultan pe site-ul oficial al universității și pe pagina web a facultății. Paginile sunt actualizate frecvent, oferind publicului larg acces facil la date clare, precise, obiective și complete despre procesul de studii și activitatea instituției. Astfel, prin intermediul acestor platforme, utilizatorii pot accesa cele mai importante date privind programul de studiu, având la dispoziție planul de învățământ și orarul cursurilor. De asemenea, site-urile furnizează detalii esențiale despre condițiile de cazare, aspecte definitorii privind viața academică, precum și o multitudine de alte informații de interes public, asigurând o informare transparentă și completă a studenților și a potențialilor candidați.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – informațiile de interes public cu privire la programul de studii sunt accesibile și actualizate pe pagina web a instituției/facultății/departamentului/ catedrei;	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

8.1.2. Transparența informației cu privire la activitatea catedrei/ departamentului/ programului de studii *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale a instituției ; 2. Interviu cu coordonatorii programului 0211.7 Designul jocurilor ; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programele de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor ; 4. https://admitere.usm.md/ 5. https://fmi.usm.md/ 6. https://it.usm.md 7. https://www.facebook.com/FMIUSM/		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Departamentul de Informatică din cadrul Facultății de Matematică și Informatică , structura responsabilă de gestionarea programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor , se distinge printr-o politică de transparență informațională maximă. Pentru a asigura o informare corectă, promptă și exhaustivă a publicului, departamentul utilizează o comunicare integrată, bazată pe portalul web instituțional al facultății, care este dublată și susținută eficient de pagina oficială de Facebook. Pe ambele platforme sunt mediatizate și postate constant absolut toate activitățile întreprinse în cadrul facultății și al departamentului – de la evenimente academice, seminare și lansări de proiecte, până la activități extracurriculare specifice programului de licență. Toate aceste date reprezintă informații de interes comun, fiind puse la dispoziția utilizatorilor pentru a oferi o imagine clară, completă și transparentă asupra dinamicii procesului educațional și a vieții academice.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția asigură în totalitate transparența informației de interes public cu privire la programul de studii;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Standardul de acreditare 9. Monitorizare continuă și evaluare periodică a programelor

Instituțiile monitorizează și evaluează periodic programele pe care le oferă, pentru a se asigura că acestea își ating obiectivele și răspund nevoilor studenților și ale societății. Aceste evaluări conduc la îmbunătățirea continuă a

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

programelor. Orice măsură planificată sau implementată ca rezultat al evaluării este comunicată tuturor celor interesați.

Criteriul 9.1. Proceduri privind monitorizarea, evaluarea și revizuirea periodică a programului de studii

9.1.1. Monitorizarea și revizuirea ofertei educaționale și a programului de studii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Regulamentul privind inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea periodică a programelor de studii, aprobat la ședința Senatului din 17.12.2025, proces-verbal nr.6; 2. Manualul Calității, aprobat la ședința Senatului din 27.09.2023, proces-verbal nr.3; 3. Extras din procesul-verbal nr.6 din 09.04.2025 al ședinței departamentului Informatică, cu privire la recomandarea spre aprobare a planului de învățământ pentru programul de licență Designul Jocurilor; 4. Extras din procesul-verbal nr.4 din 18.04.2024 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică, cu privire la Examinarea și avizarea planurilor de învățământ 2024 la ciclul I Licență și ciclul II Master; 5. Extras din procesul-verbal nr.5 al ședinței Consiliului Calității din 25.04.2024, cu privire la analiza planurilor de învățământ (2024) la Ciclul I Licență și ciclul II Master; 6. Extras din procesul-verbal nr.10 al ședinței Senatului din 26.04.2024, cu privire la aprobarea Planurilor de învățământ (2024) pentru ciclul I Licență și ciclul II Master; 7. Proces-verbal nr. 1, Ședință de consultare curriculară Programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor din 03 aprilie 2023, cu privire la consultarea angajatorilor și a altor factori interesați privind competențele așteptate de la absolvenți; 8. Proces-verbal nr. 2, Ședință de revizuire curriculară Programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor din 15 martie 2024, cu privire la colectarea solicitărilor și recomandărilor formulate de reprezentanții industriei și de studenți. 9. Proces-verbal nr. 3, Ședință de revizuire curriculară Programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor din 03 aprilie 2025, cu privire la consultarea reprezentanților industriei privind relevanța profesională și angajabilitatea absolvenților; 10. Raport privind calitatea evaluărilor finale în semestrul 1 al anului academic 2020-2021; 11. Proces-verbal nr.6 din 12.05.2023 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității din cadrul Facultății de Matematică și Informatică, cu privire la aprobarea Planurilor de învățământ pentru anul universitar 2023-2024; 12. Extras din procesul-verbal nr.5 din 09.02.2022 al ședinței departamentului Informatică, cu privire la analiza Planurilor de învățământ (2022); 13. Extras din procesul-verbal nr.6 din 27.03.2024 al ședinței departamentului Informatică, cu privire la recomandarea spre aprobare a planului de învățământ pentru programul de licență Designul Jocurilor; 14. Extras din procesul-verbal nr.6 din 09.04.2025 al ședinței departamentului Informatică, cu privire la recomandarea spre aprobare a planului de învățământ pentru programul de licență Designul Jocurilor; 15. Extras din procesul-verbal nr.3 din 21.02.2022 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică, cu privire la analiza Planurilor de învățământ (2022) pentru Ciclul I Licență și Ciclul II Master; 16. Extras din procesul-verbal nr.4 din 18.04.2024 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică, cu privire la Examinarea și avizarea planurilor de învățământ 2024 la ciclul I Licență și ciclul II Master; 17. Interviu cu echipa managerială a instituției; 18. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Pe parcursul vizitei s-a constatat că Universitatea de Stat din Moldova dispune de mecanisme clare și funcționale de monitorizare și revizuire a ofertei educaționale, fundamentate pe Regulamentul privind inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea periodică a programelor de studii precum și pe prevederile Manualul Calității, care reglementează modul de inițiere, elaborare și aprobare a planului de învățământ. În cadrul interviului, coordonatorii programului au menționat că procesul de monitorizare și revizuire a ofertei educaționale implică activ toate structurile interne relevante, inclusiv departamentul, Comisia de asigurare a calității, Consiliul Facultății. Programul de studiu evaluat este actualizat periodic în raport cu cerințele pieței muncii, evoluțiile domeniului, prin revizuirea planului de învățământ și a curriculum-urilor disciplinare. Aceste ajustări sunt realizate în baza evaluărilor cursurilor, feedback-ului oferit de studenți și concluziilor formulate în rapoartele stagiilor de practică.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

	Propunerile formulate și aprobate la nivel de departament sunt ulterior examinate și validate de Comisia de asigurare a calității, Consiliul facultății, Consiliul Calității și Senatul universitar. Totodată, o dată la 5 ani planurile de învățământ sunt supuse aprobării Ministerului Educației și Cercetării. Forma finală a acestora este publicată pe pagina web oficială a universității, asigurând astfel transparența procesului educațional și accesul facil la informație pentru studenți și viitorii candidați.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune de proceduri de monitorizare și revizuire a ofertei educaționale și le aplică consecvent și eficient.	Pondere (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

9.1.2. Monitorizarea proceselor de predare-învățare-evaluare *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Regulament cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii, aprobat la ședința Senatului din 17.12.2025, proces-verbal nr.6; 2. Procesul-verbal nr. 10 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 30 iunie 2025, cu privire la analiza rezultatelor sesiunii de vară a anului de studii 2024–2025 la programul de studii 0211.7 Designul jocurilor, forma de învățământ cu frecvență, limbile de instruire română și rusă; 3. Procesul-verbal nr. 5 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 11 februarie 2025, cu privire la analiza rezultatelor sesiunii de iarnă a anului de studii 2024–2025 la programul de studii 0211.7 Designul Jocurilor, forma de învățământ cu frecvență, limbile de instruire română și rusă; 4. Extras din procesul-verbal al Consiliului de Administrație din 18.02.2025, proces-verbal nr.5 cu privire la rezultatele sesiunii de iarnă 2024-2025; 5. Extras din procesul-verbal al Consiliului de Administrație din 17.03.2026, proces-verbal nr.4 cu privire la raportul privind sesiunea de iarnă 2025-2026; 6. Raportul secției Managementul Calității referitor la Evaluarea calității organizării și desfășurării procesului didactic în semestrul I, anul de studii 2021-2022 discutat la Consiliul Calității din 27.06.2022, proces-verbal nr.6; 7. Raport privind calitatea evaluărilor finale în semestrul I al anului academic 2020-2021 elaborat de Lucia Sava, șefa departamentului Managementul Calității; 8. Proces-verbal nr. 6 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 12.05.2023, cu privire la analiza testelor elaborate pentru sesiunile: de vară (2021-2022) și de iarnă (2022-2023); 9. Extras din procesul-verbal nr.1 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității din 02.02.2020, cu privire la realizarea lucrului individual de către studenți (licență și masterat), racordarea Strategiei lucrului individual (SLI) la competențele programului; 10. Extras din procesul-verbal nr.4 al ședinței Consiliului Calității al USM din 23.01.2020, cu privire la realizarea lucrului individual (LI) la programele de studii Licență și Master din cadrul USM; 11. Proces verbal nr. 3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 3 decembrie 2024, cu privire la analiza testelor elaborate pentru sesiunile de iarnă și vară ale anului academic 2023–2024; 12. Proces verbal nr. 6 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 12 mai 2023, cu privire la analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate; 13. Extras din procesul-verbal nr.2 al ședinței Consiliului Calității al USM din 18.11.2021, cu privire la analiza rezultatelor chestionarului Evaluarea gradului de satisfacție a studenților privind asigurarea condițiilor de dezvoltare profesională și personală (Ciclul I și Ciclul II); 14. Proces-verbal Nr. 4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității (CAQ) a Facultății de Matematică și Informatică din 18 februarie 2025, cu privire la analiza situației privind plasarea cursurilor și a materialelor didactice pe platforma educațională Moodle, în raport cu curriculum-urile aprobate ale programului de studii;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului ISACPSL - 643	
	15. Extras din procesul-verbal nr. 1 al ședinței Consiliului Calității al USM din 01.10.2020, cu privire la analiza situației privind plasarea cursurilor pe platforma educațională Moodle USM. Monitorizarea activităților didactice în format online; 16. Proces verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 15 octombrie 2024, cu privire la analiza și aprobarea Curricula disciplinelor din programele de studii de la Ciclul I Licență și Ciclul II Master, pentru anul de studii 2024–2025; 17. Raportul secției Managementul Calității referitor la Evaluarea calității organizării și desfășurării procesului didactic în semestrul I, anul de studii 2021-2022; 18. Raport de autoevaluare privind activitatea departamentului în anul de studii 2021-2022, aprobat la Consiliul Facultății din 30.06.2022, proces-verbal nr.15; 19. Raport de autoevaluare privind activitatea departamentului în anul de studii 2022-2023, aprobat la Consiliul Facultății din 04.07.2023, proces-verbal nr.11; 20. Raport de autoevaluare privind activitatea departamentului în anul de studii 2023-2024, aprobat la Consiliul Facultății din 25.06.2024, proces-verbal nr.9; 21. Raport privind activitatea Comisiei de Asigurare a Calității în anul de studii 2022-2023, aprobat la Consiliul Facultății din 14.06.2023, proces-verbal nr.10; 22. Raport privind activitatea Comisiei de Asigurare a Calității în anul de studii 2023-2024, aprobat la Consiliul Facultății din 18.06.2024, proces-verbal nr.8; 23. Regulamentul antiplagiat al USM, aprobat în cadrul ședinței Senatului USM din 31.03.2015, proces-verbal nr.7; 24. Raport de activitate a Facultății în anul de studii 2023-2024, aprobat la Consiliul Facultății din 18.06.2024, proces-verbal nr. 8. 25. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>; 26. Interviu cu cadrele didactice ale programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În cadrul interviului cu coordonatorii programului 0211.7 <i>Designul jocurilor</i> s-a constatat că instituția dispune de un sistem funcțional de monitorizare a proceselor de predare-învățare-evaluare, operaționalizat la trei niveluri: instituțional, de facultate și de departament. Cadrul normativ care fundamentează acest sistem este reprezentat prin Regulamentul cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii, aprobat prin hotărârea Senatului din 17.12.2025, proces-verbal nr. 6. Monitorizarea activității de predare se realizează prin implicarea titularilor de curs, a reprezentanților decanatului și a comisiilor ad-hoc constituite din inițiativa conducerii facultății, cu atribuții de evaluare a planului de învățământ, a curricula, a calității materialelor didactice, a relevanței testelor și a tematicii lucrărilor de licență. Comisia de Asigurare a Calității a facultății are un rol activ în acest proces. Testele de evaluare sunt analizate și aprobate la nivel de departament anterior fiecărei sesiuni, fapt confirmat prin procesele-verbale ale ședințelor departamentului. Rezultatele sesiunilor de examene sunt analizate atât la nivel departamental, cât și la nivel instituțional, în cadrul ședințelor Consiliului de Administrație. Studentii sunt consultați sistematic cu privire la calitatea procesului didactic prin intermediul chestionarelor de satisfacție, iar observațiile și sugestiile acestora au generat ajustări concrete în conținuturile disciplinelor, în numărul de ore și în strategiile didactice aplicate. La recomandarea studenților, unii titulari de curs au integrat activități de lucru în grup orientate spre elaborarea de produse finale complexe, ceea ce reflectă un mecanism real de valorificare a feedback-ului studentesc. Gradul de realizare a lucrului individual al studenților a constituit, de asemenea, un subiect de analiză al Comisie de Asigurare a Calității. Integritatea academică a tezelor de licență este asigurată prin sistemul electronic antiplagiat.usm.md, utilizat în mod constant începând cu anul universitar 2015–2016, în conformitate cu Regulamentul antiplagiat al USM, aprobat în ședința Senatului din 31.03.2015, proces-verbal nr. 7. Sistemul contribuie la asigurarea corectitudinii evaluării finale și la consolidarea eticii academice la nivelul programului.			
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – procesele de predare-învățare-evaluare sunt monitorizate în mod consecvent și se întreprind măsuri eficiente de îmbunătățire a acestora.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2	
Puncte tari				
Recomandări				

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Arii de îmbunătățire obligatorii	
---	--

9.1.3. Existența și aplicarea procedurilor de autoevaluare a programului de studii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. <u>Regulament cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii</u>, aprobat la ședința Senatului din 17.12.2025, proces-verbal nr.6; 2. Raport anual privind activitatea Departamentului de Informatică în anul universitar 2024-2025, aprobat la ședința Departamentului din 01.07.2025, proces verbal nr.12 și la ședința Consiliului facultății din 01.07.2025 proces verbal nr.8; 3. Proces-verbal nr. 11 din 30 iunie 2023 al ședinței Departamentului de Informatică privind examinarea și aprobarea Raportului anual de activitate al Departamentului de Informatică pentru anul universitar 2022-2023; 4. Proces-verbal nr. 12 din 01 iulie 2025 al ședinței Departamentului de Informatică cu privire la examinarea și aprobarea Raportului anual privind activitatea Departamentului de Informatică pentru anul universitar 2024-2025; 5. Raport de activitate a Facultății în anul de studii 2024-2025, aprobat la Consiliul Facultății din 01.07.2025, proces-verbal nr. 7; 6. Dispoziție din 14.03.2024 cu privire la crearea grupului de lucru pentru elaborarea modelului instituțional de curricula la unitățile de curs a programelor de studii la ciclul I, licență și ciclul II, master; 7. Proces-verbal nr. 11 din 28.05.2024 al ședinței Senatului privind aprobarea modelului instituțional de curricula a programelor de studii la ciclul I, licență și ciclul II, master cu desemnarea persoanelor responsabile de verificarea corespunderii curricula unităților de curs cu modelul instituțional; 8. Raportul de audit cu privire la elaborarea curricula la unitățile de curs a programelor de studii la ciclul I, licență și ciclul II, master, discutat la Consiliul Calității din 20.02.2025, proces-verbal nr. 3; 9. Raport privind activitatea Comisiei de Asigurare a Calității în anul de studii 2023-2024, aprobat la Consiliul Facultății de Matematică și Informatică din 18.06.2024, proces-verbal nr.8; 10. Proces-verbal nr.3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 25.11.2025, cu privire la examinarea rezultatelor auditului intern privind calitatea procesului didactic în cadrul Departamentului de Informatică și a Departamentului de Matematică; 11. Extras din procesul-verbal nr.4 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 25.02.2025, cu privire la actualizarea programelor de studii și inițierea noilor programe de studii; 12. Extras din procesul-verbal nr.3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 21.02.2022, cu privire la analiza planurilor de învățământ (2022) pentru ciclul I Licență și ciclul II Master; 13. Extras din procesul-verbal nr.4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 18.04.2024, cu privire la analiza planurilor de învățământ (2024) pentru ciclul I Licență și ciclul II Master; 14. Extras din procesul-verbal nr.4 al ședinței Consiliului Calității al USM din 27.03.2023, cu privire la analiza Planurilor de învățământ (2023) pentru ciclul I Licență și ciclul II Master; 15. Extras din procesul-verbal nr.11 de la ședința din 28.03.2023 a Senatului USM, cu privire la aprobarea Planurilor de învățământ (2023) pentru ciclul I Licență și ciclul II Master; 16. Extras din procesul-verbal nr.10 de la ședința din 26.04.2024 a Senatului USM, cu privire la aprobarea Planurilor de învățământ (2024) pentru ciclul I Licență și ciclul II Master; 17. Extras din procesul-verbal nr.3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 21.02.2022, cu privire la examinarea, aprobarea și recomandarea spre publicare a lucrărilor metodico-didactice Securitatea Bazelor de Date, Безопасность баз данных, note de curs, prezentate de autorul Tatiana Pașa, Departamentul de Informatică; 18. Extras din procesul-verbal nr. 5 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 12.11.2025, cu privire la examinarea, în vederea recomandării spre publicare, a lucrării metodico-didactice „Inteligența Artificială Generativă. Note de curs”, elaborată de dr., lect. univ. Vitalie Ursachi și lect. univ. Anatol Poiată;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

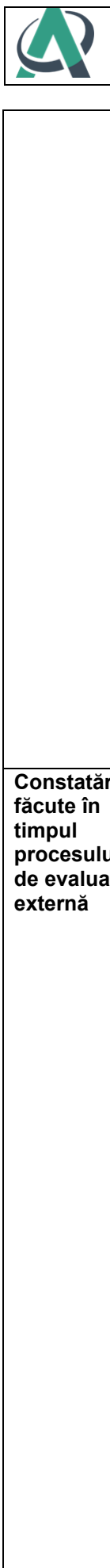
	19. Proces verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 15 octombrie 2024, cu privire la analiza și aprobarea Curricula disciplinelor din programele de studii de la Ciclu I Licență și Ciclu II Master, pentru anul de studii 2024–2025; 20. Interviu cu echipa managerială a instituției; 21. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În cadrul vizitei s-a constatat că Universitatea de Stat din Moldova dispune de un cadru normativ intern care reglementează procedurile de autoevaluare a programelor de studii, acesta fiind Regulamentul cu privire la inițierea, aprobarea, monitorizarea și evaluarea programelor de studii, aprobat la ședința Senatului din 17.12.2025, proces-verbal nr.6. Conform regulamentului, evaluarea programelor se realizează cu periodicitate anuală, asigurând atât respectarea standardelor de calitate, cât și adaptarea ofertei educaționale la dinamica domeniului și la cerințele pieței muncii. Procesul de autoevaluare este realizat continuu și periodic la nivel de departament, facultate și universitate, prin monitorizarea activităților didactice, metodice și științifice. Autoevaluarea activității didactice la nivelul Departamentului de Informatică se materializează în rapoarte anuale de autoevaluare, care include principalele realizări, provocări și recomandări pentru îmbunătățire. Rapoartele anuale de autoevaluare sunt discutate și aprobate la nivel de departament și facultate. Activitatea de autoevaluare la nivel de facultate este reflectată și în raportul anual de activitate al facultății. Pe lângă procedurile standard de autoevaluare, sunt utilizate metode complementare de monitorizare a calității activității didactice individuale. Acestea includ asistarea reciprocă la cursuri cu consemnarea observațiilor în registrul de asistență, analiza realizării planului individual al cadrelor didactice la finele anului universitar, precum și completarea fișelor de evaluare a activității didactice. Aceste instrumente facilitează schimbul de bune experiențe între colegi, măsoară gradul de implicare academică și susțin consolidarea calității procesului didactic la nivelul programului 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>. Comisia de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică contribuie activ la procesul de autoevaluare, inclusiv prin monitorizarea cursurilor plasate pe platforma Moodle la nivel de facultate. În cadrul ședințelor departamentale sunt analizate constant calitatea materialelor didactice, rezultatele academice ale studenților, activitatea științifică a cadrelor didactice și feedback-ul beneficiarilor procesului educațional. Consiliul Facultății și structurile responsabile de asigurarea calității examinează anual rezultatele autoevaluării și formulează măsuri de îmbunătățire atunci când sunt identificate anumite deficiențe. La nivel instituțional Departamentul Managementul Calității organizează anual audituri interne pentru evaluarea respectării procedurilor de asigurare a calității, ale căror rezultate constituie baza pentru recomandări și măsuri corective cu urmărirea implementării acestora. Rezultatele autoevaluării sunt valorificate prin actualizarea planurilor de învățământ și a curricula, îmbunătățirea metodelor de predare și evaluare, ajustarea volumului de muncă al studentului și consolidarea activității metodice și științifice, aspect confirmat și prin procesele-verbale prezentate în cadrul vizitei. Informațiile obținute în cadrul interviurilor cu echipa managerială a instituției și cu coordonatorii programului de studii 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> au confirmat că procedurile de autoevaluare sunt cunoscute, asumate și aplicate în mod consecvent la toate nivelurile instituționale relevante.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune și aplică eficient proceduri de autoevaluare a programului de studii.	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat
		3	3
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

9.1.4. Evaluarea programului de studii de către studenți, absolvenți, angajatori și alți beneficiari *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Model de Chestionar de evaluare a calității disciplinelor pe Moodle; 2. Model de chestionar privind Evaluarea calității organizării și desfășurării procesului didactic; 3. Model de Chestionar de evaluare a stagiilor de practică; 4. Model de Chestionar de Evaluare a gradului de satisfacție al studenților privind asigurarea condițiilor de dezvoltare profesională și personală;
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

5. Chestionare completate de angajatori;
6. Chestionare completate ale angajaților cu privire la gradul de satisfacție al cadrelor didactice la locul de muncă;
7. Raportul secției Managementul Calității privind rezultatele chestionării: Gradul de satisfacție al cadrelor didactice la locul de muncă (instituțional), 2021;
8. Raportul Facultății de Matematică și Informatică referitor la rezultatele sondajului *Cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate, pentru anul universitar 2023-2024* (perioada de chestionare 28.01.2024-04.02.2024);
9. Raportul Facultății de Matematică și Informatică cu referire la *Rezultatele sondajului privind gradul de satisfacție al studenților, anul universitar 2022-2023*;
10. Extras din procesul-verbal nr.4 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 27.02.2024, cu privire la analiza rezultatelor sondajului opiniei studenților cu privire la procesul educațional la facultate: problemele cu care se confruntă studenții facultății și posibilități de soluționare a acestora;
11. Extras din procesul-verbal nr.9 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 16.05.2023, cu privire la analiza percepției studenților privind condițiile de studiu și desfășurarea activităților didactice în cadrul facultății;
12. Extras din procesul-verbal nr.9 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 16.05.2023, cu privire la analiza percepției studenților privind condițiile de studiu și desfășurarea activităților didactice în cadrul facultății;
13. Proces-verbal nr.3 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 14 noiembrie 2022, cu privire la analiza rezultatelor chestionării studenților după prima atestare;
14. Proces-verbal nr.4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 20 februarie 2024, cu privire la analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate;
15. Procesul-verbal nr.6 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 12 mai 2023, cu privire la analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la facultate;
16. Extras din procesul-verbal nr. 3 al ședinței Departamentului de Informatică din 15 octombrie 2025 cu privire la examinarea rezultatelor chestionării angajatorilor privind performanțele absolvenților Facultății de Matematică și Informatică și relevanța competențelor formate, cu valorificarea datelor pentru monitorizarea și îmbunătățirea programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor;
17. Extras din procesul-verbal nr. 4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității din 29 octombrie 2025, cu privire la examinarea rezultatelor chestionării angajatorilor privind performanțele absolvenților Facultății de Matematică și Informatică și evaluarea relevanței competențelor formate în raport cu cerințele pieței muncii, inclusiv pentru procesul de asigurare a calității programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor;
18. Proces-verbal nr. 5 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității din 07 aprilie 2025 cu privire la examinarea aspectelor de calitate privind restructurarea curriculară și documentarea consultărilor cu angajatorii și cu privire la examinarea modului în care procesul de consultare cu angajatorii, studenții și cadrele didactice este documentat în contextul unei restructurări curriculare;
19. Proces-verbal nr. 5 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității din 18 martie 2024 cu privire la luarea în evidență a propunerilor formulate de angajatori, studenți și cadre didactice în procesul de consultare a programului 0211.7 Designul Jocurilor;
20. Extras din procesul-verbal nr. 5 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității din 18. 11. 2025, cu privire la analiza rezultatelor chestionării angajaților implicați în realizarea programului de studii 0211.7 Designul jocurilor și valorificarea feedback-ului acestora în procesul de monitorizare, evaluare și îmbunătățire continuă a calității programului;
21. Extras din procesul-verbal nr. 5 al ședinței Departamentului de Informatică din 12 noiembrie 2025, cu privire la examinarea rezultatelor chestionării angajaților implicați în realizarea programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor, privind calitatea procesului educațional, condițiile de activitate, resursele disponibile, comunicarea internă și funcționarea mecanismelor de asigurare a calității;
22. Proces-verbal nr. 3 al ședinței Departamentului de Informatică din 28 septembrie 2025 , cu privire la examinarea rezultatelor chestionării absolvenților programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor privind nivelul de satisfacție față de calitatea procesului educațional și relevanța competențelor formate;

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului ISACPSL - 643
	23. Proces-verbal nr. 2 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității din 30 septembrie 2025, cu privire la examinarea rezultatelor chestionării absolvenților programului de studii 0211.7 „Designul Jocurilor” în vederea evaluării nivelului de satisfacție a beneficiarilor, a eficienței procesului educațional și a relevanței competențelor formate în raport cu cerințele pieței muncii; 24. Chestionare pentru absolvenți privind calitatea studiilor la Programul de studii 0211.7 Designul jocurilor; 25. Extras din procesul-verbal nr. 4 al ședinței Departamentului de Informatică din 7 decembrie 2022, cu privire la analiza rezultatelor chestionării studenților după prima atestare, cu privire la calitatea cursurilor, condițiile de învățare, procesul educațional și experiența academică în cadrul programelor gestionate de Departamentul de Informatică; 26. Extras din procesul-verbal nr. 8 al ședinței Departamentului de Informatică din 9 aprilie 2024, cu privire la analiza rezultatelor chestionării studenților cu privire la condițiile de învățare și procesul educațional la Facultatea de Matematică și Informatică, cu evidențierea măsurilor aplicabile programelor gestionate de Departamentul de Informatică; 27. Plan de măsuri corective și de îmbunătățire privind valorificarea rezultatelor chestionării absolvenților programului 0211.7 Designul Jocurilor; 28. Plan de măsuri corective și de îmbunătățire privind valorificarea rezultatelor chestionării angajaților implicați în realizarea programului 0211.7 Designul Jocurilor; 29. Proces verbal nr.6 al ședinței Consiliului Calității din 29.06.2023, cu privire la analiza rezultatelor chestionării pentru semestrul II al anului 2022-2023; 30. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>; 31. Interviu cu cadrele didactice ale programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>; 32. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>; 33. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>; 34. Interviu cu angajatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>.	
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În urma analizei Raportului de autoevaluare, a documentelor justificative prezentate și a interviurilor desfășurate în cadrul vizitei de evaluare externă, s-a constatat că programul de studii 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> dispune de mecanisme funcționale și sistematice de monitorizare și evaluare a satisfacției principalelor categorii de beneficiari și parteneri ai procesului educațional. Instituția utilizează o gamă diversificată de instrumente pentru colectarea feedback-ului, inclusiv chestionare privind evaluarea calității disciplinelor, organizarea și desfășurarea procesului didactic, calitatea stagiilor de practică, precum și gradul de satisfacție al studenților privind condițiile de dezvoltare profesională și personală. Procesul de evaluare este susținut prin aplicarea periodică a acestor instrumente și prin analiza rezultatelor în cadrul structurilor responsabile de asigurarea calității. Examinarea proceselor-verbale ale Comisiei de Asigurare a Calității din cadrul Facultății de Matematică și Informatică, ale Consiliului Calității și ale Departamentului de Informatică demonstrează că rezultatele chestionarelor sunt analizate în mod regulat și constituie subiect de discuție în cadrul ședințelor structurilor academice. Documentele examinate confirmă monitorizarea nivelului de satisfacție al studenților față de procesul de predare-învățare-evaluare și utilizarea rezultatelor obținute în procesul de îmbunătățire a activităților didactice. În cadrul interviurilor, coordonatorii programului și cadrele didactice au confirmat că feedback-ul colectat de la studenți este valorificat pentru revizuirea și actualizarea planului de învățământ, ajustarea conținuturilor curriculare, diversificarea metodelor de predare și perfecționarea modalităților de evaluare. Studenții au confirmat participarea lor la procesele de evaluare a calității și posibilitatea de a formula sugestii privind organizarea și desfășurarea procesului educațional. De asemenea, instituția colectează și valorifică feedback-ul absolvenților și al angajatorilor prin intermediul unor chestionare dedicate și al consultărilor periodice. Absolvenții oferă informații privind relevanța competențelor formate și gradul de integrare profesională, iar angajatorii formulează recomandări referitoare la dezvoltarea competențelor profesionale, practice și transversale necesare pe piața muncii. Interviurile desfășurate cu aceste categorii de actori au confirmat implicarea lor în procesul de evaluare și dezvoltare a programului de studii. În cadrul discuțiilor cu reprezentanții structurilor instituționale de management al calității s-a constatat că facultățile beneficiază de autonomie în adaptarea instrumentelor instituționale de evaluare la specificul programelor de studii și al grupurilor țintă. Astfel, pe lângă utilizarea chestionarelor instituționale standardizate, acestea pot elabora și aplica instrumente suplimentare de evaluare, în funcție de necesitățile identificate și de obiectivele de dezvoltare ale programului, ceea ce contribuie la creșterea relevanței și eficienței proceselor de asigurare internă a calității.	

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	

Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – programul de studii este evaluat de toate categoriile de beneficiari (studenți, angajați, absolvenți, angajatori) și se întreprind măsuri de îmbunătățire continuă a acestuia.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari	Existența unui sistem funcțional și diversificat de colectare a feedback-ului de la studenți, absolvenți și angajatori, bazat pe instrumente instituționale și specifice programului de studii.		
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

Criteriul 9.2. Angajarea în câmpul muncii

9.2.1. Mecanisme de evidență a angajării și a evoluției absolvenților în câmpul muncii la programul de studii*

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Traseul profesional al absolvenților programului de studii 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; 2. Ghid metodologic de creare și funcționare a Centrului universitar de ghidare și consiliere în carieră, aprobat cu nr. 970 din 10.09.2014; 3. Pagina web a Centrului de ghidare în carieră și Relații cu piața muncii https://cgc.usm.md/; 4. Chestionarul de monitorizare a angajabilității și traseului profesional al absolvenților Universității de Stat din Moldova; 5. Monitorizarea angajabilității absolvenților Universității de Stat din Moldova (rata angajabilității pe facultăți); 6. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; 7. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; 8. Interviu cu absolvenții.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Din interviul cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i> s-a constatat că urmărirea evoluției profesionale a absolvenților și susținerea lor în procesul de management al carierei îi revine Centrului de ghidare în carieră și relații cu piața muncii. La departamentul de profil există o bază de date a absolvenților de la programul de studii evaluat, prin care se urmărește traseul angajării în câmpul muncii și a evoluției profesionale a absolvenților. Pentru menținerea unei comunicări constante cu absolvenții sunt utilizate diverse mecanisme, precum contactarea telefonică, comunicarea prin e-mail, Viber, WhatsApp și alte platforme digitale. Aceste instrumente permit colectarea sistematică a informațiilor privind gradul de angajare și relevanța competențelor dobândite în raport cu cerințele actuale ale pieței muncii. Informațiile obținute sunt analizate și valorificate în vederea îmbunătățirii continue a ofertei educaționale și adaptării acesteia la realitățile pieței muncii. Pentru realizarea procesului de consiliere în carieră online a beneficiarilor serviciilor educaționale, a fost creată Platforma educațională e-Cariera: https://ecariera.usm.md/#.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune de mecanisme de evidență a angajării în câmpul muncii și a evoluției profesionale a absolvenților și le aplică consecvent.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări	Crearea unui grup/comunități <i>Alumni</i> dedicat absolvenților programului de studii 0211.7 <i>Designul jocurilor</i> , care să faciliteze menținerea legăturii dintre instituție și absolvenți, schimbul de experiențe profesionale, precum și implicarea acestora în activitățile academice ale programului: în calitate de mentori, vorbitori invitați sau parteneri în proiecte practice.		
Arii de îmbunătățire obligatorii			

9.2.2. Activități de orientare profesională și competitivitatea absolvenților pe piața muncii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Plan strategic de dezvoltare al Centrului de ghidare în carieră și relații cu piața muncii pentru anul 2019-2024, aprobat de Senatul USM, proces-verbal nr.4 din 26.12.2019; 2. Raport de activitate (01.01.2023-31.05.2023) al Centrului de Ghidare în Carieră și Relații cu Piața Muncii;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului ISACPSL - 643	
	3. Pagina web a Centrului de ghidare în carieră și Relații cu piața muncii; 4. Lista evenimentelor Student pentru o zi; 5. Monitorizarea angajabilității absolvenților Universității de Stat din Moldova (rata angajabilității pe facultăți); 6. Pagina web a facultății de Matematică și Informatică; 7. Pagina departamentului Informatică; 8. Chestionarul de monitorizare a angajabilității și traseului profesional al absolvenților Universității de Stat din Moldova; 9. Registru baze de date absolvenți/Registru de evidență a absolvenților; 10. Tabel privind angajarea absolvenților specialității 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; 11. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; 12. Interviu cu studenții programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; 13. Interviu cu absolvenții programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Din interviurile cu coordonatorii și studenții programului s-a constatat precum că Universitatea de Stat din Moldova dispune de o structură instituțională specializată în orientare profesională și integrare socio-profesională a studenților și absolvenților, fondată în anul 2004 - Centrul de Ghidare în Carieră și Relații cu Piața Muncii al USM. Aceasta oferă sprijin candidaților la studii de licență și master prin activități de consiliere privind orientarea profesională, identificarea valorilor și intereselor vocaționale, completarea dosarului de admitere, precum și prin informarea despre oportunități de voluntariat, locuri de muncă, stagii de practică și consiliere online. Activitățile de orientare profesională sunt structurate diferențiat, în funcție de anul de studii. Studenții anului I beneficiază de activități de adaptare la mediul universitar, comunicare eficientă, management al stresului și integrare academică. Pentru studenții anului II, activitățile sunt orientate spre clarificarea direcției profesionale prin programul „Planul tău de carieră”, prezentarea domeniilor profesionale și corelarea competențelor dobândite cu cerințele pieței muncii. Studenții anului III beneficiază de activități de pregătire directă pentru inserția profesională, vizând marketingul vocațional, tehnicile de căutare a unui loc de muncă, elaborarea CV-ului și a scrisorii de motivare, precum și pregătirea pentru interviul de angajare. Pentru realizarea obiectivelor de orientare profesională, Centrul coordonează și activități extracurriculare, integrate în programul de voluntariat al USM, precum: informarea elevilor despre oferta educațională, „Ziua ușilor deschise”, Caravana „USM vine în liceul tău”, „Student USM pentru o zi”, Job Club (întâlniri cu angajatori), traininguri „Arta proiectării carierei” și activități dedicate procesului de admitere. Promovarea activităților de orientare profesională se realizează și prin pagina web a facultății, pagina de Facebook a Facultății, canalul de Telegram al departamentului, precum și prin grupurile studenților din rețelele de socializare. În urma analizei traseului profesional al absolvenților 2025 programului 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>, conform datelor prezentate de instituție, se constată: - în anul 2025 au finalizat studiile 73 de absolvenți (prima promoție); - din 73 de absolvenți informație referitor la angajabilitate există pentru 64 de absolvenți; - din 64 de absolvenți sunt încadrați în câmpul muncii conform domeniului de formare profesională 45 de absolvenții, rata de angajare fiind de 70,31%.			
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția realizează sistematic activități de orientare profesională.	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat	
	1,0 – rata angajării absolvenților în câmpul muncii conform domeniului de formare profesională (în primul an după absolvire) constituie peste 60%.	1	1	
Puncte tari				
Recomandări	Urmărirea regulată a inserției profesionale a absolvenților programului de studii și a traseului profesional pe o perioadă de minimum 3 ani după finalizarea studiilor, cu colectarea sistematică și obligatorie a datelor privind situația profesională a absolvenților, vizând în mod special domeniul de activitate, instituția sau compania angajatoare, funcția îndeplinită, precum și continuarea studiilor acestora.			
Arii de îmbunătățire obligatorii				

Standard de acreditare 10. Asigurarea externă a calității în mod ciclic

Instituțiile se supun ciclic proceselor de asigurare externă a calității.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Criteriul 10.1. Asigurarea externă a calității

10.1.1. Executarea dispozițiilor și recomandărilor Ministerului Educației și Cercetării și a ministerelor de resort *

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Sistemul instituțional e-Management; - Manual de utilizare a produsului software E-administrare. Managementul documentelor. Controlul Executării Documentelor; - Registrul electronic de evidență a corespondenței instituționale; - Registru de intrare / ieșire a corespondenței; - Interviul cu echipa managerială a instituției; - Interviul cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În urma analizei Raportului de autoevaluare și a interviurilor cu administrația instituției se constată că la Universitatea de Stat din Moldova dispozițiile și recomandările emise de MEC sunt recepționate de Cancelaria universității și redirecționate către rector sau prorectori. Pe baza acestora, conducerea universității elaborează ordine de implementare, în care responsabilitatea de executare revine decanilor sau directorilor de departamente. Aceștia, la rândul lor, monitorizează și coordonează modul în care prevederile ordinelor sunt îndeplinite. La finalizarea procedurii de executare a ordinului/dispoziției, persoana desemnată responsabil prezintă raport (scris sau verbal) emitentului actului administrativ. În vederea eficientizării și optimizării acestui circuit instituțional, în cadrul instituției se utilizează platforma electronică de gestiune a documentelor E-Management, disponibilă personalului de conducere al Universității, care facilitează transmiterea rapidă și transparentă a documentelor către factorii responsabili. Toate actele se stochează pe hârtie la secretariat timp de un an și apoi se arhivează. Astfel, Universitatea de Stat din Moldova dispune de un mecanism eficient de coordonare administrativă și de implementare a recomandărilor instituționale.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția dispune și aplică proceduri de comunicare, executare și monitorizare a dispozițiilor și recomandărilor MEC și a ministerelor de resort.	Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat 1
Puncte tari	Universitatea dispune de un circuit instituțional bine structurat și eficient pentru recepționarea și implementarea dispozițiilor și recomandărilor externe, susținut de platforma electronică de gestiune a documentelor E-Management, care asigură transmiterea rapidă, transparentă și trasabilă a documentelor către factorii de decizie responsabili.		
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

10.1.2. Realizarea observațiilor, recomandărilor și deciziilor formulate în baza evaluării externe de către ANACEC/alte Agenții de Asigurare a Calității

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	Ordin MEC nr.1048 din 24.10.2022 cu privire la autorizarea provizorie a programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; Decizia Consiliului de conducere al ANACEC nr.24 din 30.09.2022, cu privire la rezultatele evaluării externe a calității programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>; - Certificat de evaluare externă a calității, seria ÎS, nr. 0096-22, privind autorizarea de funcționare provizorie a programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>, forma de învățământ cu frecvență; - Raport de evaluare externă (Codul dosarului ISAFPSL - 40) în vederea autorizării de funcționare provizorie a programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i> elaborat de membrii Comisiei de evaluare externă, aprobată la ședința Consiliului de conducere al ANACEC din 27.05.2022, proces-verbal nr. 75; - Procesul-verbal nr. 6 al ședinței Consiliului Profesorilor Facultății de Matematică și Informatică din 07.02.2023, cu privire la aprobarea Planurilor de măsuri corective pentru autorizarea de funcționare provizorie a programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> și 0114.1 <i>Matematica</i>; - Plan de măsuri corective elaborat în baza ariilor de îmbunătățire obligatorii și a recomandărilor formulate de Comisia de evaluare externă a calității în vederea autorizării de funcționare
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISACPSL - 643	
	provizorie a programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>, pentru perioada 2022-2025, aprobat în ședința Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 07.02.2023; 7. Raport privind implementarea Planului de măsuri corective întreprinse ca rezultat al activității de evaluare externă a calității programului de studii de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>, pentru perioada 2022-2025, aprobat la Ședința Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 09.12.2025, proces-verbal nr.5; 8. Extras din procesul-verbal nr. 6 al ședinței Departamentului de Informatică al Facultății de Matematică și Informatică din 03.12.2025, cu privire la Examinarea și aprobarea Raportului privind implementarea Planului de măsuri corective întreprinse ca rezultat al activității de evaluare externă a calității programului de studii de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> pentru perioada 2022-2026; 9. Extras din procesul-verbal nr. 4 al ședinței Comisiei de Asigurare a Calității a Facultății de Matematică și Informatică din 05.12.2025, cu privire la Examinarea și aprobarea Rapoartelor privind implementarea Planului de măsuri corective întreprinse ca rezultat al activității de evaluare externă a calității programului de studii de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i> și a programului de studii de licență 0114.1 <i>Matematică</i>, pentru perioada 2022–2025; 10. Procesul-verbal nr.3 din 09.12.2025 al ședinței Consiliului Facultății de Matematică și Informatică, cu privire la examinarea și aprobarea pentru perioada 2022-2026 a rapoartelor privind implementarea Planurilor de măsuri corective întreprinse ca rezultat al activității de evaluare externă a calității a programelor de studii de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i> și 0114.1 <i>Matematica</i> autorizate provizoriu; 11. Interviu cu coordonatorii programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>; 12. Interviu cu cadrele didactice ale programului de studii superioare de licență 0211.7 <i>Designul Jocurilor</i>.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Programul de studii de licență 0211.7 <i>Designul jocurilor</i> a fost supus procedurii de evaluare externă de către ANACEC (decizia Consiliului de Conducere ANACEC nr. 24 din 30.09.2022) și a obținut autorizare de funcționare provizorie, confirmată și aprobată prin Ordinul MEC nr.1048 din 24.10.2022. În urma evaluării externe în cadrul ședinței departamentului a fost analizat și discutat Raportul de Evaluare Externă în vederea stabilirii măsurilor de îmbunătățire. A fost elaborat Planul de măsuri corective elaborat în urma arilor de îmbunătățire obligatorii și a recomandărilor formulate de Comisia de evaluare externă a calității în vederea autorizării de funcționare provizorie a programului de studii 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>, aprobat la ședința Consiliului Facultății de Matematică și Informatică din 07.02.2023, proces-verbal nr.6 cu stabilirea termenilor și persoanelor responsabile. Pe parcursul perioadei de raportare, programul de studii a depus efort în vederea implementării unui set de acțiuni orientate spre îmbunătățirea calității serviciilor educaționale: USM a inițiat comisia consultativă cu caracter interinstituțional (cu UTM și UPSC) și cu participarea reprezentanților mediului de afaceri din domeniul dezvoltării jocurilor video (MediaCor, TryMyGames, MidnightWorks, Lab Games ș.a.) având ca scop schimbul de bune practici. Au fost organizate multiple ședințe de lucru în care au fost discutate și propuse soluții privind implementarea programului; a fost realizată o analiză comparativă a programelor similare oferite de universități din Uniunea Europeană, SUA și alte țări, asigurând compatibilitatea internațională a planului de învățământ; au fost inițiate și consolidate relații de colaborare cu mediul de afaceri și cu alte instituții de învățământ superior prin participarea la consultări, evenimente academice și reuniuni tematice; pentru disciplinele din domeniul artelor aplicate (Artă digitală, Narativul în JV, ș.a.) au fost integrate materiale specifice (tutoriale, exemple vizuale, resurse grafice și video), adaptate particularităților programului; structura curriculară a programului a fost concepută astfel încât să integreze discipline din domeniul artelor aplicate (design vizual, grafică digitală, storytelling, animație), corelate cu componentele tehnologice. În timpul interviurilor și în urma examinării actelor s-a constatat că toate recomandările formulate au fost realizate. Rezultatele implementării Planului de măsuri corective au fost analizate, discutate și aprobate în cadrul ședințelor departamentului, Comisie de Asigurare a Calității și a Consiliului Facultății.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția examinează observațiile, recomandările și deciziile ANACEC/ altor agenții de asigurare a calității și întreprinde măsuri consecvente pentru dezvoltarea programului de studii după evaluarea externă;	Ponderea (puncte) 3	Punctajul acordat 3

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Puncte tari	
Recomandări	Continuarea monitorizării periodice a implementării măsurilor de asigurare a calității și evaluarea impactului acestora asupra rezultatelor învățării și satisfacției beneficiarilor programului de studiu
Arii de îmbunătățire obligatorii	

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Concluzii generale

Standardul 1. Programul de licență „0211.7 Designul jocurilor” funcționează în deplină conformitate cu cadrul juridic-normativ din Republica Moldova, fiind dezvoltat în baza autonomiei universitare și integrat în structura academică a Facultății de Matematică și Informatică a USM. Politicile și strategiile sale educaționale sunt racordate integral la standardele instituționale de asigurare a calității și la Strategia de Dezvoltare a Departamentului de Informatică (2022-2026), urmărind formarea unor competențe digitale nișate, adaptate cerințelor companiilor din industria jocurilor electronice. Monitorizarea calității este realizată ierarhic prin structurile centrale ale universității și prin Comisia de Asigurare a Calității a facultății. Pe plan extern, programul se remarcă printr-o internaționalizare activă, materializată prin conectarea directă la hub-uri de elită în Game Design și prin derularea de mobilități studențești semestriale la instituții de referință, precum Universitatea Uppsala din Suedia, unde studenților li se recunosc integral cele 30 de credite ECTS acumulate.

Standard 2. În urma analizei documentelor instituționale și curriculare, a actelor normative, a planurilor de învățământ, a curricula disciplinelor, a proceselor-verbale privind consultările curriculare și actualizarea programului de studii, precum și a interviurilor realizate cu echipa managerială, coordonatorii programului, studenții, absolvenții și angajatorii, s-a constatat că programul de studii superioare de licență **0211.7 Designul jocurilor** este proiectat, implementat și actualizat în conformitate cu cerințele cadrului normativ național și instituțional în vigoare. S-a constatat că programul este racordat la prevederile Cadrului Național al Calificărilor și ale Cadrului European al Calificărilor, corespunzând nivelului 6 ISCED/CNC, iar structura și conținutul curricular asigură atingerea rezultatelor învățării și formarea competențelor profesionale și transversale specifice domeniului dezvoltării jocurilor video, tehnologiilor interactive și industriilor creative digitale. Analiza planurilor de învățământ aprobate în perioada 2022–2025 demonstrează existența unui proces continuu de modernizare și adaptare curriculară, realizat în baza consultării sistematice a angajatorilor, studenților, absolvenților și altor părți interesate. Modificările curriculare implementate reflectă tendințele contemporane din domeniul game designului, dezvoltării aplicațiilor interactive, realității virtuale și augmentate, producției multimedia și managementului proiectelor digitale. S-a constatat că disciplinele incluse în program contribuie la dezvoltarea competențelor practice și aplicative necesare pentru integrarea absolvenților pe piața muncii, iar curricula unităților de curs sunt elaborate și aprobate în conformitate cu cerințele instituționale și standardele actuale ale domeniului. Totodată, programul beneficiază de susținerea mediului socio-economic, fapt confirmat prin acordurile de colaborare și scrisorile de susținere din partea companiilor și partenerilor relevanți pentru domeniul industriilor creative digitale. În cadrul interviurilor realizate, angajatorii, absolvenții și studenții au confirmat relevanța și actualitatea programului de studii, menționând că acesta contribuie la formarea specialiștilor capabili să activeze în domeniul dezvoltării jocurilor video, produselor media interactive, realității virtuale și augmentate și altor sectoare ale economiei digitale contemporane. Prin urmare, s-a constatat că programul de studii superioare de licență **0211.7 Designul jocurilor** corespunde cerințelor de calitate aplicabile învățământului superior, răspunde necesităților actuale ale pieței muncii și contribuie la dezvoltarea sectorului industriilor creative digitale și a competențelor profesionale necesare economiei bazate pe inovare și tehnologii interactive.

Standardul 3. Formele de organizare și desfășurare a procesului de predare-învățare la programul de studii superioare de licență *0211.7 Designul jocurilor* se realizează în conformitate cu prevederile cadrului normativ în vigoare și contribuie la atingerea obiectivelor programului de studii. Metodele de predare-învățare utilizate sunt integral centrate pe student, cu accent pe activitățile practice specifice domeniului game design și game development. Instrumentele TIC și platformele educaționale sunt integrate în procesul de predare-învățare-evaluare la toate unitățile de curs ale programului de studii. Calendarul universitar și orarul activităților didactice sunt elaborate în conformitate cu prevederile planului de învățământ al programului de studii superioare de licență *0211.7 Designul jocurilor*. Organizarea stagiilor de practică se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și permite atingerea rezultatelor învățării prevăzute în planul de învățământ. Instituția dispune de acorduri de colaborare cu companii și instituții partenere din domeniul industriilor creative digitale pentru realizarea stagiilor de practică și asigură în proporție de 100% necesarul de locuri la programul de studii. Procesul de evaluare a rezultatelor academice este organizat în conformitate cu cadrul normativ în vigoare și asigură atingerea rezultatelor învățării la unitățile de curs/module prevăzute în planul de învățământ. Procesul de evaluare a stagiilor de practică se realizează în conformitate cu prevederile cadrului normativ în vigoare și asigură atingerea rezultatelor învățării specifice fiecărui tip de stagiul prevăzut în programul de studii.

Standardul 4. Universitatea de Stat din Moldova realizează procesul de recrutare, admitere, promovare și certificare a studenților programului de studii superioare de licență *0211.7 Designul Jocurilor* în conformitate cu cadrul normativ național și instituțional în vigoare. Programul se bucură de interes din partea candidaților, fiind înregistrat un număr constant ridicat de cereri de admitere și ocuparea locurilor oferite pentru studii.

Instituția asigură accesul la studii al grupurilor dezavantajate prin aplicarea mecanismelor prevăzute de legislația în vigoare și prin existența structurilor instituționale de sprijin destinate persoanelor cu cerințe educaționale speciale. Promovarea studenților și finalizarea studiilor sunt reglementate prin acte normative instituționale și se realizează conform procedurilor stabilite, fiind aplicate măsuri de sprijin academic pentru recuperarea restanțelor și susținerea parcursului educațional al studenților. Programul a înregistrat prima promoție de absolvenți în anul 2025, rata de

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

absolvire constituind aproximativ 57% pentru grupele cu predare în limba română și 82% pentru grupele cu predare în limba rusă. Conferirea titlului și eliberarea actelor de studii se realizează în conformitate cu prevederile cadrului normativ în vigoare, absolvenților fiindu-le conferit titlul de Licențiat în Arte audiovizuale și media.

Standardul 5. Politica de resurse umane a USM este coerentă și riguros reglementată prin Strategia politicilor de personal, fiind subordonată misiunii instituționale și corelată cu cerințele pieței muncii. Pentru anul universitar 2025-2026, la programul de studii 0211.7 Designul jocurilor pentru instruirea în limba română 94,7% din numărul cadrelor didactice care asigură realizarea programului de studii reprezintă personal cu forma de angajare de bază sau prin cumul intern, iar pentru instruirea în limba rusă - 95%. Competențele interdisciplinare ale cadrelor didactice sunt perfect aliniate la nevoile complexe ale domeniului dezvoltării jocurilor video și produselor digitale. Rata de 100% a cadrelor cu titlul de doctor la disciplinele de curs și ponderea ridicată a cadrelor cu titluri științifico-didactice (mai mare de 70%) garantează calitatea și rigoarea științifică a procesului educațional. Universitatea demonstrează existența unor politici clare și eficiente de stimulare a progresului profesional. Activitatea metodică a corpului profesoral este complexă și acoperă toate necesitățile unui proces educațional modern, centrat pe student. Rezultatele obținute în urma aplicării mecanismelor de evaluare nu au doar un rol de constatare, ci se concretizează în recomandări aplicabile care au generat un impact pozitiv direct asupra programului de studii: modernizarea curriculumului universitar; perfecționarea și actualizarea conținuturilor disciplinelor; elaborarea de noi materiale metodico-didactice; stimularea participării cadrelor didactice la programe de formare continuă. Activitatea de cercetare aferentă programului de studii 0211.7 Designul Jocurilor beneficiază de un management strategic coerent, de o infrastructură adecvată și de mecanisme clare de stimulare, aspecte care garantează integrarea eficientă a rezultatelor științifice în procesul didactic și dezvoltarea continuă a domeniului tehnologiilor creative. Performanța științifică a cadrelor didactice este confirmată prin elaborarea și brevetarea de aplicații informatice și prin publicarea circa 50 de articole științifice în reviste cu factor de impact și reviste naționale recunoscute.

Standardul 6. Universitatea de Stat din Moldova asigură programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul Jocurilor cu resurse umane administrative și auxiliare, spații educaționale și de cercetare, fond bibliografic și suport curricular adecvate realizării procesului de formare profesională. Infrastructura educațională și tehnică disponibilă, inclusiv laboratoarele specializate și centrele instituționale de excelență, corespunde cerințelor programului și permite dezvoltarea competențelor profesionale specifice domeniului. Studenții beneficiază de acces la resurse bibliografice relevante, baze de date științifice internaționale și suport curricular în format electronic, disponibil prin intermediul platformei Moodle, ceea ce contribuie la desfășurarea eficientă a procesului de predare-învățare-evaluare. Politica în domeniul resurselor financiare și al asigurării sociale a studenților la programul de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor se concentrează pe asigurarea condițiilor necesare desfășurării procesului de învățământ și pe sprijinul material acordat studenților. Procedurile de stabilire a taxelor de studii, de alocare a burselor și de acordare a facilităților sunt aplicate în conformitate cu cadrul normativ în vigoare, studenții beneficiind de un sistem diversificat de burse, scutiri de taxe și opțiuni de plată flexibilă. Sistemul de asigurare cu locuri în cămine funcționează eficient, aproximativ 70% dintre studenții solicitanți de la programul evaluat fiind cazați în conformitate cu normele în vigoare. Fondul locativ studentesc este în curs de modernizare, o parte dintre cămine fiind deja renovate și adaptate nevoilor studenților. Consiliul pentru Probleme Studențești și celelalte structuri instituționale abilitate contribuie activ la identificarea și soluționarea problemelor materiale și financiare ale studenților, asigurând un mediu academic accesibil și echitabil.

Standardul 7. USM dispune de o infrastructură digitală funcțională, organizată pe două niveluri (instituțional și de facultate/departament). Platformele principale (CRD, registrul electronic, Moodle, e-Admitere, ge.usm.md) gestionează eficient admiterea, parcursul academic și administrativ. Platforma Moodle este utilizată extensiv, având cursuri și resurse digitale pentru anii I, II și III. Accesul la informații este securizat și diferențiat pe bază de conturi individuale. Programul dispune de o bază de date specifică pentru prima sa generație de absolvenți, care sunt angajați în companii de profil (ex: Spooky House Studios, WALLgames Studio, Ringtail Studios etc.). Răspunsurile absolvenților privind satisfacția la angajare sunt uniform evaluate ca „Satisfăcător”, sugerând o colectare formală a datelor ce necesită o analiză mai profundă. De asemenea, datele privind satisfacția cadrelor didactice sunt învechite (din 2021) și trebuie actualizate. Documentele programului trebuie să descrie mai clar și explicit procedurile de colectare, verificare și actualizare periodică a datelor despre traseul profesional al absolvenților. Deși documentarea digitală este mai amplă decât la alte programe, documentele instituționale trebuie corectate prin: utilizarea exclusivă a protocolului securizat (HTTPS în loc de HTTP), eliminarea denumirilor paralele pentru aceleași platforme (ex. Moodle/eLearning, admitere/e-Admitere) și eliminarea linkurilor inaccesibile din exterior (ex. abit.usm.md). Programul „Designul jocurilor” beneficiază de un sistem robust și bine documentat de gestionare a informațiilor și de o rată ridicată de angajabilitate în domeniu. Cu toate acestea, instituția trebuie să rafineze instrumentele de colectare a feedback-ului și să standardizeze referințele tehnice din documentele oficiale.

Standardul 8. Instituția asigură transparența decizională și informațională privind programul de studii de licență 0211.7 Designul jocurilor prin intermediul unui sistem bine structurat de pagini web (precum portalurile facultății, cel de admitere și cel instituțional). Pentru a garanta o vizibilitate maximă, informațiile sunt publicate simultan pe site-ul oficial al universității și pe pagina web a facultății. Paginile sunt actualizate frecvent, oferind publicului larg acces facil la date clare, precise, obiective și complete despre procesul de studii și activitatea instituției. Site-urile furnizează detalii esențiale despre condițiile de cazare, aspecte definitorii privind viața academică, precum și o multitudine de



alte informații de interes public, asigurând o informare transparentă și completă a studenților și a potențialilor candidați. Departamentul de Informatică din cadrul Facultății de Matematică și Informatică, structura responsabilă de gestionarea programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor, se distinge printr-o politică de transparență informațională maximă. Pentru a asigura o informare corectă, promptă și exhaustivă a publicului, departamentul utilizează o comunicare integrată, bazată pe portalul web instituțional al facultății, care este dublată și susținută eficient de pagina oficială de Facebook. Pe ambele platforme sunt mediatizate și postate constant absolut toate activitățile întreprinse în cadrul facultății și al departamentului – de la evenimente academice, seminare și lansări de proiecte, până la activități extracurriculare specifice programului de licență. Toate aceste date reprezintă informații de interes comun, fiind puse la dispoziția utilizatorilor pentru a oferi o imagine clară, completă și transparentă asupra dinamicii procesului educațional și a vieții academice.

Standardul 9. Programul de studii 0211.7 *Designul jocurilor* beneficiază de mecanisme funcționale și eficiente de monitorizare, evaluare și îmbunătățire continuă a calității. Instituția aplică în mod sistematic proceduri de monitorizare și revizuire a ofertei educaționale, de evaluare a proceselor de predare-învățare-evaluare și de autoevaluare a programului de studii, cu implicarea structurilor responsabile de asigurarea calității și a părților interesate relevante. Rezultatele evaluărilor interne, ale consultărilor cu studenții, absolvenții și angajatorii, precum și ale activităților de monitorizare sunt valorificate în procesul de actualizare a documentelor curriculare, de perfecționare a procesului educațional și de adaptare a programului la cerințele mediului profesional. Totodată, instituția dispune de mecanisme funcționale de orientare profesională și monitorizare a inserției absolvenților pe piața muncii, care contribuie la creșterea relevanței și atractivității programului de studii.

Standardul 10. Universitatea demonstrează o capacitate ridicată de răspuns la cerințele Comisiei de evaluare externă, valorificând integral recomandările formulate de ANACEC în urma evaluării programului de studii superioare de licență 0211.6 Producție multimedia. Planul de acțiuni corective, elaborat și aprobat la nivelul structurilor competente, a fost implementat, confirmând angajamentul ferm al instituției față de îmbunătățirea continuă a calității în învățământul superior.

Puncte tari:

- Realizarea stagiilor de mobilitate academică studențească semestrială (cu acumularea și recunoașterea integrală a 30 de credite ECTS) în cadrul unor centre internaționale de referință, cum ar fi Universitatea Uppsala, Departamentul Game Design din Suedia.
- Instituția are încheiate acorduri de colaborare cu companii și instituții partenere din domeniul industriilor creative digitale și al dezvoltării jocurilor digitale privind organizarea și desfășurarea stagiilor de practică ale studenților, care acoperă 100% din locurile necesare pentru desfășurarea acestora.
- Distribuția pe vârste a cadrelor didactice implicați în programul de studii asigură experiența necesară și continuitatea programului pe termen lung.
- Racordarea programului de studii la tendințele actuale din Game Design și Game Development prin mobilități academice internaționale.
- Programul 0211.7 Designul jocurilor dispune de o bază documentară amplă pentru managementul informației, susținută de platforme instituționale funcționale, registru electronic, CRD, Moodle, baze de date privind absolvenții și mecanisme de colectare a feedback-ului de la studenți, absolvenți și angajatori.
- Existența unor baze de date electronice funcționale și a unor platforme instituționale distincte pentru gestionarea traseului academic, reușitei academice, admiterii, suporturilor curriculare, evidenței administrative, monitorizării absolvenților și comunicării cu beneficiarii programului.
- Existența unui sistem funcțional și diversificat de colectare a feedback-ului de la studenți, absolvenți și angajatori, bazat pe instrumente instituționale și specifice programului de studii.
- Universitatea dispune de un circuit instituțional bine structurat și eficient pentru recepționarea și implementarea dispozițiilor și recomandărilor externe, susținut de platforma electronică de gestiune a documentelor E-Management, care asigură transmiterea rapidă, transparentă și trasabilă a documentelor către factorii de decizie responsabili.

Recomandări:

- Asigurarea plasării curriculumului unității de curs pentru toate disciplinele programului pe pagina cursului corespunzător de pe platforma instituțională <https://moodle.usm.md/>.
- Revizuirea și actualizarea Regulamentului privind evaluarea randamentului academic (aprobat în 2014) și a Regulamentului Antiplagiat al Universității de Stat din Moldova (aprobat în 2015), având în vedere că acestea nu au fost modificate pe parcursul unui interval considerabil de timp, în vederea alinierii la cerințele normative și academice actuale.
- Încurajarea și susținerea dezvoltării profesionale a personalului auxiliar implicat în asigurarea programului de studii 0211.7 *Designul Jocurilor*, inclusiv prin continuarea studiilor universitare și participarea la activități de formare profesională.
- Actualizarea periodică a sondajelor privind satisfacția personalului academic implicat în realizarea programului, având în vedere că datele prezentate privind satisfacția cadrelor didactice sunt aferente anului 2021.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Descrierea mai explicită, în documentele programului, a metodologiei de colectare, validare și actualizare a datelor privind angajarea și traseul profesional al absolvenților. ➤ Diversificarea și aprofundarea instrumentelor de colectare a feedback-ului absolvenților privind gradul de satisfacție față de angajare și relevanța competențelor dobândite, pentru a evita caracterul formal al răspunsurilor și pentru a obține date utile în procesul de îmbunătățire a programului. ➤ Completarea și actualizarea sistematică a bazei de date a absolvenților programului 0211.7 Designul jocurilor, cu indicarea explicită a metodologiei de colectare, verificare și actualizare a datelor privind traseul profesional și angajarea în câmpul muncii. ➤ Uniformizarea denumirilor platformelor electronice utilizate și indicarea explicită a adreselor active și securizate în toate documentele programului. ➤ Crearea unui grup/comunități <i>Alumni</i> dedicat absolvenților programului de studii 0211.7 <i>Designul jocurilor</i>, care să faciliteze menținerea legăturii dintre instituție și absolvenți, schimbul de experiențe profesionale, precum și implicarea acestora în activitățile academice ale programului: în calitate de mentori, vorbitori invitați sau parteneri în proiecte practice. ➤ Urmărirea regulată a inserției profesionale a absolvenților programului de studii și a traseului profesional pe o perioadă de minimum 3 ani după finalizarea studiilor, cu colectarea sistematică și obligatorie a datelor privind situația profesională a absolvenților, vizând în mod special domeniul de activitate, instituția sau compania angajatoare, funcția îndeplinită, precum și continuarea studiilor acestora. ➤ Continuarea monitorizării periodice a implementării măsurilor de asigurare a calității și evaluarea impactului acestora asupra rezultatelor învățării și satisfacției beneficiarilor programului de studii. Arii de îmbunătățire obligatorii: ➤ Uniformizarea adreselor web utilizate în documentele programului și folosirea consecventă a protocolului HTTPS pentru platformele instituționale care gestionează sau prezintă informații relevante pentru studenți, cadre didactice și personal administrativ. ➤ Clarificarea în documentele interne și în comunicarea cu beneficiarii a denumirilor și adreselor active ale platformelor instituționale utilizate: Moodle/e-Learning, admitere/e-Admitere, CRD/student CRD. ➤ Înlocuirea în documentele programului a trimerelor către adrese vechi sau nefuncționale din exteriorul rețelei instituției, inclusiv abit.usm.md, cu adresele actuale ale sistemelor de admitere utilizate de USM.

În procesul de evaluare a programului de studii superioare de licență 0211.7 Designul jocurilor, domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, 180 credite ECTS, forma de învățământ: cu frecvență, limbile de instruire: română și rusă, s-a stabilit următorul nivel de realizare a standardelor de acreditare:

Standard de acreditare	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punctaj total	10	12	13	6	21	14	5	3	12	4
Valoarea evaluată	10	12	13	6	21	14	5	3	12	4
Nivel de realizare (%)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Notă: Standardele de evaluare minime obligatorii: 1.1.1, 2.1.1, 4.1.1, 4.2.1, 5.2.3 și 6.2.1 sunt îndeplinite.

Recomandarea finală a comisiei de evaluare externă:

În baza pct. 62 al Metodologiei de evaluare externă a calității în învățământul superior, profesional tehnic și formarea profesională a adulților s-a constatat că ponderea nivelului de realizare a standardelor de acreditare constituie cel puțin 90% și standardele de evaluare minim obligatorii sunt întrunite și se propune **acreditarea** programului de studii superioare de licență **0211.7 Designul jocurilor**, domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, 180 credite ECTS, forma de învățământ: cu frecvență, limbile de instruire: română și rusă pentru o perioadă de 5 ani, cu acordarea calificativului **foarte bine**.

Membrii comisiei de evaluare externă:

Președinte: _____ **Eugeniu CABAC**

Membru: _____ **Lucia GUJUMAN**

Membru: _____ **Victoria LOZAN**

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISACPSL - 643

Membru: _____ **Ruslana ROMAN**

Membru: _____ **Iarîna SAVITKAIA-BARAGHIN**

Membru: _____ **Andrei TIMCIUC**

Membru: _____ **Andrei BRAICOV**

Membru: _____ **Adrian TURCULEȚ**