

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	ISAFPSM – 59 A ISAFPSM – 59 B
		Președintele comisiei de evaluare externă	Eugeniu CABAC

Raport de evaluare externă

În vederea **autorizării de funcționare provizorie** a grupului de programe de studii superioare de master:

Denumirea programului de studii	Codul dosarului	Domeniul general de studii	Domeniul de formare profesională	Tipul de master (profesional/ științific)	Credite ECTS	Limba de instruire	Forma de învățământ
Animație și artă digitală	ISAFPSM - 59 A	021 Arte	0211 Tehnici audiovizuale și producție media	profesional	120 credite ECTS	română	cu frecvență
Design de jocuri și medii interactive	ISAFPSM - 59 B	021 Arte	0211 Tehnici audiovizuale și producție media	profesional	120 credite ECTS	română	cu frecvență

la cererea depusă de instituția de învățământ Universitatea Tehnică a Moldovei, data 09.03.2026, în baza dosarului ISAFPSM – 59 A, 59 B, 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 **04.06 - 05.06, 08.06.2026**.

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: Andrei TIMCIUC

Membru: Andrei BRAICOV

Membru: Adrian TURCULEȚ

**Cuprins:**

Standardul de acreditare 1. Politici pentru asigurarea calității	3
Criteriul 1.1. Cadrul juridic-normativ de funcționare a programului	3
1.1.1. Cadrul juridic-normativ de funcționare a programului *	3
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 *	4
Standardul de acreditare 2. Proiectarea și aprobarea programelor	5
Criteriul 2.1. Proiectarea și aprobarea programului de studii	6
2.1.1. Cadrul general de proiectare a programului de studii	6
2.1.2. Racordarea programului de studii la Cadrul Național al Calificărilor	7
Criteriul 2.2. Conținutul programului de studii	7
2.2.1. Planul de învățământ	7
2.2.2. Curricula pe discipline	8
2.2.3. Relevanța programului de studii	9
Standardul de acreditare 5. Personalul academic	10
Criteriul 5.1. Recrutarea și administrarea personalului academic	10
5.1.1. Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic	10
5.1.2. Calificarea profesională a personalului academic	11
Standardul de acreditare 6. Resurse de învățare și sprijin pentru student	12
Criteriul 6.1. Personal administrativ și auxiliar	12
6.1.1. Planificarea și coordonarea activității personalului administrativ și auxiliar	12
Criteriul 6.2. Resurse materiale și de învățare	13
6.2.1. Existența și dotarea spațiilor educaționale și de cercetare	13
6.2.2. Dotarea, dezvoltarea și accesibilitatea fondului bibliotecii destinat programului de studii *	14
6.2.3. Asigurarea și accesul studenților la suportul curricular	14
Standardul de acreditare 7. Managementul informației	15
Criteriul 7.1. Accesul la informație	15
7.1.1. Managementul informației și accesul studenților și angajaților la informațiile privind programul de studii *	15
Standardul de acreditare 8. Informații de interes public	17
Criteriul 8.1. Transparența informațiilor de interes public cu privire la programul de studii	17
8.1.1. Pagina web a instituției/ programului de studii *	17
Standardul de acreditare 9. Monitorizare continuă și evaluare periodică a programelor	17
Criteriul 9.1. Proceduri privind monitorizarea, evaluarea și revizuirea periodică a programului de studii	17
9.1.1. Monitorizarea și revizuirea ofertei educaționale și a programului de studii	17
9.1.3. Existența și aplicarea procedurilor de autoevaluare a programului de studii	19
Concluzii generale	21
Recomandarea finală a comisiei de evaluare externă:	23

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B

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. Certificatul de înregistrare a organizației necomerciale eliberat instituției UTM cu nr. 1007600001506 din 29.01.2007; 2. Act de inspectare Nr. 00597 al Agenției pentru Supraveghere Tehnică a Ministerului IDR al RM din 02.03.2023 despre evaluarea riscului de incendii; 3. Prescripția AST Nr. 00597 a Agenției pentru Supraveghere Tehnică a Ministerului IDR al RM din 17.03.2023 în urma evaluarea riscului de incendii; 4. Extras din procesul-verbal nr .4 al Ședinței CDSI al UTM din 17.12.2025 (cu privire la lansarea programelor de master); 5. Proces-verbal nr. 9 al Senatului UTM din 27.01.2026 (cu privire la lansarea programelor de master); 6. Certificatul ANACEC nr. ÎS-0104-22 din 21.12.2022, pentru autorizarea de funcționare provizorie a programului 0211.7 Designul jocurilor; 7. Certificatul ANACEC nr. ÎS-0081-24 din 18.12.2024, autorizarea de funcționare provizorie a programului 0211.8 Animație; 8. Ordinul MEC nr. 1223 din 03.09.2024 privind cadrul de reglementare a titlului de Licențiat în Arte audiovizuale și media; 9. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale a UTM; 10. Interviu cu echipa managerială a Facultății de Design; 11. https://utm.md/reglementari-si-rapoarte/acte-normative/		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Universitatea Tehnică a Moldovei (UTM) funcționează legal ca persoană juridică publică în baza Hotărârii Guvernului Republicii Moldova nr. 212 din 28 aprilie 1993, fiind înregistrată la Ministerul Justiției cu numărul de identificare de stat (IDNO) 1007600001506 din 29.01.2007. Instituția își desfășoară activitatea în regim de autogestiune financiară, cu caracter nonprofit, și deține actele juridice de conformitate privind normele de securitate și siguranță antiincendiară. Programele de studii superioare de master profesional (Ciclul II) Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive sunt proiectate pentru o durată de studii cu frecvență, însumând 120 de credite de studii ECTS, având ca limbă de instruire limba română. Inițierea acestor două programe de masterat s-a realizat în strictă conformitate cu cadrul normativ național, în urma deciziilor luate la nivel de departament, fiind ulterior examinate și aprobate de Consiliul pentru Dezvoltare Strategică Instituțională (CDSI) al UTM și avizate prin decizia Senatului UTM. Planurile de învățământ corespunzătoare lor au fost elaborate respectând integral cerințele stricte ale Planului-cadru național pentru studii superioare, ediția 2025. Gestionarea directă a procesului educațional și administrativ pentru ambele programe de master îi revine Departamentului Design Industrial și de Produs (DDIP) din cadrul Facultății de Design (FD). Membrii comisiei au constatat că departamentul dispune de resursele umane și experiența didactică/profesională necesară în domeniul general 021 Arte, asigurând deja formarea de succes la nivel de licență în specializări conexe emergente.		
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. Programul/ programele de studii superioare de licență în domeniul de formare profesională a programului de studii superioare de master sunt acreditate. Instituția de învățământ deține Actul juridic care atestă respectarea normelor de siguranță antiincendiară.	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B

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 instituția de învățământ	1. Carta Universității Tehnice a Moldovei (aprobată de Senatul UTM la 28.03.2023); 2. Planul de dezvoltare strategică instituțională a UTM pentru anii 2021-2026, aprobat de Senatul UTM la data de 18.05.2021 (Proces-verbal nr. 10); 3. Strategia în domeniul calității a UTM, aprobată de Senatul UTM la data de 20.12.2024 (Proces-verbal nr. 6); 4. Strategia UTM în domeniile cercetării și inovării pentru anii 2024-2027, aprobată de Senatul UTM; 5. Strategia de internaționalizare a UTM pentru perioada 2024-2029, aprobată de Senatul UTM la data de 19.12.2023 (Proces-verbal nr. 6); 6. Politica UTM în domeniul calității. Angajamentul Rectorului, aprobată și semnată de Rectorul UTM la data de 10.03.2021; 7. Certificatul de înregistrare (nr. RO-11389) privind recertificarea Sistemului de Management al Calității conform standardului SR EN ISO 9001:2015, aprobat și eliberat de Organismul de Certificare SRAC Cert SRL la data de 15.04.2024; 8. Planul de activitate al Comisiei de Management al Calității (CMC) al Facultății de Design pentru anul de studii 2024-2025, aprobat de Consiliul Facultății de Design la data de 23.09.2024); 9. Planul de activitate pentru anul de studii 2025 – 2026 al departamentului Design Industrial și de Produs, aprobat la Consiliul facultății de Design la 25.09.2025 (Proces-verbal nr. 1); 10. Obiectivele specifice în domeniul calității, aprobate anual la nivel de universitate și structuri academice, aprobat de prorectorul pentru studii la 10.09.2024; 11. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale a UTM; 12. Interviu cu echipa managerială a Facultății de Design.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Ambele programe de master supuse autorizării sunt corelate integral cu obiectivele strategice și politicile instituționale ale UTM. Dezvoltarea acestora se aliniază normativ cu prevederile Cartea UTM, Planul de dezvoltare strategică instituțională, Strategia în domeniul calității a UTM, precum și cu Strategiile corelate de cercetare-inovare și de internaționalizare. Direcția politicii calității este ghidată de Angajamentul Rectorului, în timp ce transpunerea la nivel operațional este monitorizată prin Planul de dezvoltare al Facultății de Design și Planul anual de activitate al Comisiei de Management al Calității (CMC) a facultății, structurat pe activități ciclice și obiective strategice specifice. Sistemul de Management al Calității (SMC) deținut de universitate beneficiază de recunoaștere și validare internațională, fiind recertificat în luna aprilie 2024 conform standardului internațional SR EN ISO 9001:2015 de către organismul acreditat SRAC Cert SRL (Certificat nr. RO-11389). Pentru asigurarea calității viitorului proces didactic, instituția deține proceduri formale și o platformă digitală dedicată (sondaj.utm.md) prin care se asigură colectarea permanentă sau periodică a feedback-ului din partea studenților (de exemplu, chestionarul „Evaluarea profesorului”) și a absolvenților, rezultatele fiind destinate analizelor din cadrul ședințelor departamentului și ale Consiliului Facultății de Design în vederea optimizării curriculei.		
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) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
Arii de îmbunătățire obligatorii			

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

Dovezi prezentate	1. Regulamentul privind Sistemul de Management al Calității (SMC) în UTM și organigrama oficială a universității.
--------------------------	---

		RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului	
				ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B	
de instituția de învățământ	2. Procedura de sistem PR 5.0 „Responsabilitatea managementului”, aprobată de Rectorul UTM la data de 10.03.2021; 3. Lista membrilor Comisiei de Management al Calității Facultății de Design pentru anul de studii 2023 – 2024 , aprobată la Consiliul facultății la data de 06.09.2023; 4. Planul strategic al Facultății de Design pentru perioada 2021 - 2026, aprobat în cadrul ședinței Consiliului FD la data de 09.03.2021 (Proces-verbal nr. 7). 5. Fișa de evaluare a materialului didactic de către Comisia de Management al Calității, semnată de președintele CMC la 24.11.2025; 6. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale a UTM; 7. Interviu cu echipa managerială a Facultății de Design; 8. Interviu cu echipa managerială a departamentului Design Industrial și de Produs. 9. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 10. Interviu cu cadrele didactice care vor asigura procesul educațional la programele de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 11. https://utm.md/despre-utm/organigrama-utm/				
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Structurile interne responsabile de managementul și cultura calității în cadrul UTM sunt organizate ierarhic și funcționează coordonat. La nivel central, Direcția Management Academic și Asigurarea Calității (DMAAC), care este subordonată prim-prorectorului, coordonează operativ SMC, în strânsă legătură cu Comisia Senatului „Educație și Asigurare a Calității”. Atribuțiile de monitorizare la nivel intermediar sunt preluate de Comisia de Management al Calității (CMC) a Facultății de Design, iar la nivel local, șeful Departamentului Design Industrial și de Produs răspunde direct de calitatea proceselor derulate. Colaborarea și comunicarea bidirecțională dintre aceste structuri sunt stabile; propunerile de îmbunătățire a proceselor educaționale sau administrative sunt înaintate ierarhic dinspre departament către Consiliul facultății și validate ulterior în rapoarte anuale centralizate la nivel de Senat. Aplicarea și monitorizarea SMC sunt documentate riguros prin intermediul celor 11 proceduri de sistem (inclusiv procedura PR 5.0) și a unui pachet de circa 140 de acte normative interne disponibile pe pagina web a UTM. CMC a Facultății de Design are responsabilități clare privind evaluarea periodică a materialelor didactico-metodice destinate editării și eliberarea avizelor de profil. Eficacitatea operațională a sistemului intern este proiectată să se mențină prin analiza periodică și sistematică în ședințele de departament și de Consiliu a desfășurării stagiilor de practică, a sesiunilor de evaluare și a lecțiilor publice. Evaluările colectate din sondajele sociologice servesc drept fundament direct pentru elaborarea Planurilor de acțiuni corective și preventive concepute să asigure actualizarea dinamică a curriculei pe discipline în raport cu noile descoperiri practice și cerințele actuale din industriile creative.				
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – structurile instituționale de asigurare a calității sunt funcționale și eficiente.		Ponderea (puncte)	Punctajul acordat	
			2	2	
Puncte tari					
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. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Regulamentul UTM privind organizarea studiilor superioare de licență și integrate, cod REG-4-ODSSM, ediția 2, revizia 0, aprobat la ședința Senatului UTM din 19.04.2022, proces-verbal nr. 11, semnat de Rector UTM, Viorel Bostan la 19.04.2022, verificat de șefa Direcției Management Academic și Asigurarea Calității a UTM, Irina Tutunaru la 15.04.2022, coordonat Prim-prorector pentru studii UTM, Vladislav Reșitca la 11.04.2022, coordonat șefa Biroului Juridic UTM, Corina Mardari la 15.04.2022, elaborat de șefa Serviciului studii Diana Munteanu și specialist în domeniul calității Luminița Bernaz la 04.04.2022 5. Procedura de inițiere, aprobare, evaluare și modernizarea programelor de studii la UTM, cod PR-8.1-01, ediția 5, revizia 0, semnat de Rector UTM, Viorel Bostan la 18.01.2023, verificat de Prim-prorector pentru studii UTM, Vladislav Reșitca la 16.01.2023, coordonat de șefa Direcției Management Academic și Asigurarea Calității a UTM, Irina Tutunaru la 16.01.2023, elaborat de șefa Secției Asigurare Calității Luminița Bernaz la 13.01.2023 6. Demers către Consiliul de Dezvoltare Strategică Instituțională UTM de la șeful Departamentului Design Industrial și de Produs de la facultatea Design cu solicitarea aprobării deschiderii programului de studii superioare de master (ciclul II) cu denumirea: "Animație și artă digitală" 7. Demers către Consiliul de Dezvoltare Strategică Instituțională UTM de la șeful Departamentului Design Industrial și de Produs de la facultatea Design cu solicitarea aprobării deschiderii programului de studii superioare de master (ciclul II) cu denumirea: "Design de jocuri și medii interactive" 8. Procesul verbal nr. 5 al ședinței Departamentului Design Industrial și de Produs din 19.12.2025 referitor la aprobarea planurilor de învățământ pentru programul de studii de master Design de Jocuri și Medii Interactive, 120 credite, programul de studii de master Animație și artă digitală, 120 credite 9. Extras din procesul-verbal nr. 9 al ședinței Senatului UTM din 27.01.2026 referitor la aprobarea planurilor de învățământ pentru programele de studii superioare de licență, master și micro-calificări 10. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Animație și artă digitală, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026 11. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Design de jocuri și medii interactive, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Programele de studii superioare de masterat Animație și Artă Digitală și Design de Jocuri și Medii Interactive sunt dezvoltate și gestionate de către Departamentul Design Industrial și de Produs din cadrul Universității Tehnice a Moldovei (UTM). Acestea se încadrează în domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, asigurând o corespondență strictă și conformitate deplină cu Nomenclatorul domeniilor de formare profesională și al specialităților în vigoare. Procesul de proiectare și dezvoltare a programelor de master Animație și Artă Digitală și Design de Jocuri și Medii Interactive este fundamentat pe un cadru legal și instituțional riguros, respectând următoarele acte normative: Cadrul Național al Calificărilor, Regulamentul cu privire la organizarea și desfășurarea studiilor superioare de master (ciclul II) și Planul-cadru pentru studii superioare de licență, master și integrate, ediția 2025, Regulamentul cu privire la organizarea și desfășurarea studiilor superioare de master – ciclul II la UTM și Procedura de sistem inițierea, aprobarea, evaluarea și modernizarea programelor de studii. În conformitate cu procedura de sistem, responsabilitatea directă pentru derularea procesului de proiectare a programelor revine șefului de departament. Procesul a debutat prin analiza și determinarea necesității de dezvoltare a acestor noi programe pe piața muncii. Decizia privind lansarea procesului de proiectare pentru programele Animație și Artă Digitală și Design de Jocuri și Medii Interactive a fost înaintată către Consiliul Departamentului și aprobată la nivel de departament. Planurile au parcurs filtrele de asigurare a calității, fiind avizate la nivel de Departament, Consiliul Facultății și aprobate de către Senatul UTM.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B	

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) 2	Punctajul acordat	
			A	B
			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	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Animație și artă digitală, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026; 5. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Design de jocuri și medii interactive, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Programul de studii Animație și artă digitală (nivel 7 CNC/ISCED, domeniul general de studii 021 Arte) formează specialiști cu studii superioare avansate, capabili să își desfășoare activitatea într-o gamă largă de sectoare din industriile creative. Absolvenții acestui program sunt pregătiți să răspundă cerințelor actuale ale pieței muncii, fiind orientați spre dezvoltarea conținuturilor vizuale digitale, producția filmelor de animație, integrarea tehnologiilor moderne în fluxurile de lucru, gestionarea fluxurilor complexe de producție vizuală. Mediile de angajare vizate includ: studiouri de animație, companii de producție cinematografică, departamente de efecte vizuale, studiouri de jocuri video, agenții creative, instituții media și centre culturale. Programul de studii Design de jocuri și medii interactive (nivel 7 CNC/ISCED, domeniul general de studii 021 Arte) formează specialiști cu o pregătire complexă, destinați să activeze în studiouri de dezvoltare a jocurilor, companii din industria digitală, agenții creative, instituții media și centre de cercetare. Competențele dobândite permit absolvenților soluționarea diverselor obiective profesionale, precum proiectarea experiențelor interactive, conceperea mecanicilor și sistemelor de joc, dezvoltarea conținuturilor digitale, analiza comportamentului utilizatorilor, realizarea activităților de cercetare, producție și management în domeniul interactivității.			
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)	Punctajul acordat	
		1	A	B
			1	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	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Animație și artă digitală, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026;
--	---

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B

	5. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Design de jocuri și medii interactive, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026. 6. Model contract individual de muncă cu UTM 7. Certificat de acumulare a minimului curricular inițial la UTM			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Ambele programe de masterat sunt proiectate în deplină concordanță cu misiunea Universității Tehnice a Moldovei, fiind orientate spre excelență academică, creativitate, inovare și consolidarea cercetării în domeniile tehnologice și artistice, vizând totodată integrarea în spațiul european al învățământului superior. Programele promovează diversificarea metodelor de predare–învățare–evaluare, abordările interdisciplinare și utilizarea tehnologiilor digitale de ultimă generație. Master Animație și artă digitală are ca obiectiv principal formarea specialiștilor capabili să integreze creativ procesele artistice, tehnice și tehnologice specifice producției de animație și imaginii digitale contemporane. Programul dezvoltă un ansamblu integrat de cunoștințe avansate prin consolidarea gândirii vizuale, a competențelor narative, expresive și regizorale, precum și a capacităților tehnice necesare realizării proiectelor complexe pentru film, publicitate, medii interactive și platforme digitale emergente. Master Design de jocuri și medii interactive vizează formarea unui ansamblu integrat de cunoștințe și aptitudini avansate pentru designerii de jocuri, punând accent pe dezvoltarea spiritului inovator, creativ, de cercetare și pe învățarea bazată pe probleme (Problem-Based Learning). Planurile de învățământ sunt reglementate de Planul-cadru pentru studii superioare și reflectă obiectivele generale printr-un concept unitar Programele sunt fundamentate pe principiul continuității academice pentru absolvenții ciclului I (Licență) din același domeniu de formare profesională: Programul Animație și artă digitală asigură continuitatea programului de licență 0211.8 Animație. Acesta face trecerea de la baza formată în ciclul I la competențe complexe: analiza imaginii, limbaj cinematografic, anatomia mișcării, continuând cu animația avansată, configurarea personajelor (rigging), simulări vizuale, efecte digitale, dramaturgie vizuală și regia filmului animat. Programul Design de jocuri și medii interactive asigură continuitatea programului de licență 0211.7 Designul jocurilor. Acesta este racordat la direcțiile internaționale actuale, asigurând competitivitatea pe piața muncii în studiouri și laboratoare de creație digitală, facilitând totodată mobilitățile academice pentru studenți și cadre didactice. Accesul la programele de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive este garantat direct absolvenților cu diplomă de licență din domeniul 0211 Tehnici audiovizuale și producție media. Absolvenții altor programe de licență (minimum 180 ECTS din alte domenii) pot fi admiși cu condiția acumulării unui minim curricular inițial (detaliat în punctul 5 al planului de învățământ).			
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	
			A	B
	1,0 – misiunea și obiectivele programului de studii sunt racordate la strategiile naționale, realitățile și tendințele din domeniu, la planul de dezvoltare strategică a instituției, departamentului/ catedrei;	2	A	B
			2	2
Puncte tari				
Recomandări				
Arii de îmbunătățire obligatorii				

2.2.2. Curricula pe discipline

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Animație și artă digitală, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026; 5. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Design de jocuri și medii interactive, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026; 6. Procedura de inițiere, aprobare, evaluare și modernizarea programelor de studii la UTM, cod PR-8.1-01, ediția 5, revizia 0, semnat de Rector UTM, Viorel Bostan la 18.01.2023, verificat de Prim-prorector pentru studii UTM, Vladislav Reșitca la 16.01.2023, coordonat de șefa Direcției
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B	

	Management Academic și Asigurarea Calității a UTM, Irina Tutunaru la 16.01.2023, elaborat de șefa Secției Asigurare Calității Luminița Bernaz la 13.01.2023.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Procesul de planificare a conținuturilor unităților de curs se reflectă în curricula disciplinelor, elaborate în strictă conformitate cu modelul instituțional aprobat ca formular de sistem prin procedura inițierea, aprobarea, evaluarea și modernizarea programelor de studii. Pentru a asigura relevanța și actualitatea programelor de masterat, curricula disciplinelor sunt supuse unui proces de actualizare periodică. Conform procedurii menționate, responsabilitatea elaborării curriculei revine titularului/titularilor disciplinei. Documentele sunt consultate cu membrii departamentului de specialitate și avizate în cadrul ședințelor de departament. Aprobarea finală și validarea curriculei se realizează prin decizia Consiliului Facultății. Conținutul de bază al unităților de curs este fundamentat pe Standardul de calificare și este completat cu tematici avansate, strict relevante pentru formarea specialiștilor la nivelul studiilor superioare de masterat. În vederea asigurării transparenței și a informării corecte a studenților și a tuturor factorilor interesați, suplimentar la curriculumul integral, sunt elaborate Fișele unităților de curs. Acestea constituie informație de interes public și sunt integrate/amplasate în sistemul informațional al Universității Tehnice a Moldovei.			
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) 3	Punctajul acordat	
A B				
3			3	
Puncte tari				
Recomandări				
Arii de îmbunătățire obligatorii				

2.2.3. Relevanța programului de studii

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Animație și artă digitală, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026; 5. Plan de învățământ pentru programul de studii superioare de master, ciclul II, Design de jocuri și medii interactive, aprobat la ședința Senatului UTM din 26.01.2026.						
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Departamentul Design Industrial și de Produs asigură o formare profesională de înaltă calitate, perfect ancorată în realitățile economice actuale. Cererea crescândă pe piața muncii pentru specialiști în domeniul vizual, al jocurilor video și al mediilor interactive face ca aceste programe de masterat să fie extrem de atractive atât pentru angajatori, cât și pentru absolvenții altor programe de studii interesați de reconversie profesională sau de o specializare avansată. Programul Design de jocuri și medii interactive este direct corelat cu piața forței de muncă, având în vedere dezvoltarea accelerată a industriei jocurilor video, a aplicațiilor interactive și a mediilor digitale educaționale. Programul Animație și artă digitală răspunde transformărilor din industria creativă prin conținuturi curriculare actualizate, orientare spre competențe aplicate și integrarea tehnologiilor de ultimă generație. Relevanța sa este determinată de extinderea serviciilor de producție vizuală și integrarea animației în ramuri multiple. Prin caracteristicile și direcțiile de formare asumate, programele de masterat Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive contribuie direct și substanțial la dezvoltarea sectorului industriilor creative din Republica Moldova. Acestea susțin formarea unor profesioniști competitivi, flexibili și capabili să răspundă proactiv necesităților în continuă evoluție ale pieței muncii naționale și internaționale.						
Gradul de realizare a standardului	1,0 – programul de studii reflectă necesitățile pieței muncii, tendințele din domeniu și are impact social și economic;	Ponderea (puncte)	<table><tr><td colspan="2">Punctajul acordat</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td></tr></table>	Punctajul acordat		A	B
Punctajul acordat							
A	B						

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului		
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B		

de evaluare și punctajul acordat		2	2	2
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 UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Vizită la Direcția Managementul Resurselor; 5. Carta UTM, aprobată la ședința Senatului IP UTM din 28.03.2023, semnat de Rector UTM, Viorel Bostan la 28.03.2023, înregistrată la Agenția Servicii Publice a RM nr. 1007600001506 din 29.05.2023; 6. Planul de dezvoltare strategică instituțională a UTM 2021-2026, aprobat la ședința Senatului UTM din 18.05.2021, proces-verbal nr. 10; 7. Regulament privind modul de ocupare a funcțiilor didactice și științifico-didactice în instituția publică "Universitatea Tehnică a Moldovei", cod REG-0-MOFDȘD, ediția 1, revizia 0, aprobat la ședința Senatului UTM din 22.06.2021, proces-verbal nr. 11, semnat de Rector UTM, Viorel Bostan la 22.06.2021, verificat de șefa Direcției Management Academic și Asigurarea Calității a UTM, Stela Balan la 16.06.2021, coordonat șefa Biroului Juridic UTM Corina Mardari la 15.06.2021. coordonat Prim-prorector pentru studii UTM, Vladislav Reșitca la 14.06.2021, elaborat de prorector pentru finanțe și relații internaționale Daniela Pojar 10.06.2021; 8. Model cerere de angajare personal didactic la UTM; 9. Ordin nr. 1/2831-SP din 2 septembrie 2024 cu privire la încheierea contractului individual de muncă pe durată determinată; 10. Model contract individual de muncă la UTM; 11. Regulamentului privind ocuparea funcțiilor de conducere și alegerea organelor de conducere ale instituției publice UTM, cod REG-26-OFCAOC, ediția 3, revizia 1, aprobat la ședința Senatului UTM din 24.10.2023, proces-verbal nr. 4, aprobată modificarea la ședința Senatului UTM din 31.03.2026, proces verbal nr. 11, semnat de Rector UTM, Viorel Bostan la 31.03.2026, verificat de șefa Direcției Management Academic și Asigurarea Calității a UTM, Irina Tutunaru la 27.03.2026, coordonat Prim prorector Vladislav Reșitca la 25.03.26, elaborat de prorector Daniela Pojar și prorector Vasile Tronciu la 23.10.2023, modificat de șefa Direcția Juridică UTM Corina Mardari la 20.03.2026; 12. Model fișe de post șef de departament, profesor universitar, conferențiar universitar, lector universitar, inginer, asistent universitar, specialist documentație studii 13. Tabel 5.1 Planificarea, recrutarea și administrarea personalului academic 14. Tabelul 5.3. Informația cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 15. Tabelul 5.2. Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025-2026
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Universitatea Tehnică a Moldovei își aliniază strategiile și politicile de resurse umane la prevederile Cartei universitare și ale Planului de dezvoltare strategică instituțională. Angajarea cadrelor didactice la programele de masterat Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive se realizează transparent și riguros, în conformitate cu Regulamentul privind modul de ocupare a funcțiilor didactice și științifico-didactice în IP UTM. Normarea muncii se efectuează conform Regulamentului cu privire la normarea activității științifico-didactice la UTM. Atribuțiile, responsabilitățile și sarcinile specifice ale personalului didactic implicat în programele Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive sunt stipulate clar în Fișa postului.

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B

	Angajarea prin cumul este realizată preponderent din rândul cadrelor didactice titulare ale universității (cumul intern), în baza unui acord adițional la contractul individual de muncă. În datele prezentate în tabelul 5.3. Informația cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 și tabelul 5.2. Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025-2026 la unele cadre didactice (Șoșu Ilie, Chelea Milen) este indicat că ele au forma de angajare de bază, însă informația din dosarele personale de la Direcția Managementul Resurselor indică că aceste persoane sunt angajate prin cumul extern. Toate cadrele didactice implicate în procesul de instruire dețin studii de bază și competențe conforme cu profilul programelor de masterat. Pentru a asigura racordarea la standardele globale din industriile creative, cooptarea cadrelor didactice și științifice din străinătate constituie o prioritate strategică pentru departament, facultate și universitate.			
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	
			A	B
	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	2	2
			A	B
	1	1	1	
Puncte tari				
Recomandări				
Arii de îmbunătățire obligatorii				

5.1.2. Calificarea profesională a personalului academic

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Vizită la Direcția Managementul Resurselor; 5. Tabelul 5.3. Informația cu referire la cadrele didactice care asigură realizarea activităților didactice anul de studii 2025-2026 6. Tabelul 5.2. Calificarea profesională a personalului academic pentru anul de studii 2025-2026			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Personalul științifico-didactic implicat în derularea programelor de masterat corespunde integral rigorilor stipulate în Codul Educației al Republicii Moldova. Pentru a asigura un proces educațional de excelență, cadrele didactice întrunesc următoarele criterii cumulative: dețin studii superioare în domeniul de formare profesională corespunzător unității de curs predate, sunt specialiști de înaltă calificare, având la bază pregătirea psihopedagogică necesară actului didactic, au un portofoliu activ de lucrări didactico-metodice și științifice publicate, precum și participări recunoscute la expoziții și concursuri de profil, stăpânesc la nivel avansat terminologia profesională și tehnicile specifice domeniului, dispun de o experiență vastă de predare în instituțiile de învățământ superior, dețin, de regulă, titluri didactice și/sau grade științifice (doctor, conferențiar, profesor). La programele de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive toate cadrele didactice care asigură predarea cursurilor teoretice dețin titluri științifice. La programul de studii superioare de master Animație și artă digitală din 6 cadre didactice care asigură predarea cursurilor teoretice doar o persoană deține titlu științifico-didactic de conferențiar universitar. Astfel doar 16,67% din numărul cadrelor didactice care asigură predarea cursurilor teoretice de la programul de studii dețin titluri științifico-didactice. La programul de studii superioare de master Design de jocuri și medii interactive din 6 cadre didactice care asigură predarea cursurilor teoretice 4 persoane deține titlu științifico-didactic de conferențiar universitar. Astfel 66,67% din numărul cadrelor didactice care asigură predarea cursurilor teoretice de la programul de studii dețin titluri științifico-didactice.			
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;	Ponderea (puncte)	Punctajul acordat	
			A	B
			2	2
			A	B

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului		
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B		
	1,0 – 100% din numărul cadrelor didactice care asigură predarea cursurilor teoretice de la programul de studii dețin titluri științifice și/sau, în cazul învățământului artistic și sportiv, 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.	1	1	1
	pentru programele de master profesional: 1,0 – cel puțin 50% din numărul cadrelor didactice, care asigură predarea cursurilor teoretice de la programul de studii, dețin titluri științifico-didactice; (Design de jocuri și medii interactive - varianta B) 0 – mai puțin de 40% din numărul cadrelor didactice, care asigură predarea cursurilor teoretice de la programul de studii, dețin titluri științifico-didactice (Animație și artă digitală - varianta A)	1	A	B
	1,0 – 100% din numărul conducătorilor de teze de master dețin titluri științifice și științifico-didactice;		0	1
		1	A	B
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	Codul muncii al Republicii Moldova (Codul nr.154 din 28.03.2003); Regulamentului cu privire la ocuparea funcțiilor de conducere și alegerea organelor de conducere ale UTM, (aprobat la Ședința Senatului UTM din 24.10.2023, pr.verb. nr. 4); Regulamentul intern al Universității Tehnice a Moldovei (ultima modificare la Ședința Senatului UTM din 25.06.2019, pr.verb. nr.11); Regulamentul de organizare și funcționare a direcției Managementul Resurselor UTM. (ultima modificare la Ședința Senatului UTM din 21.05.2024, pr.verb. nr. 11); - Fișa postului inginer; - Fișa postului Specialist/Specialistă documentație studii departament; - Fișa postului decan/decana facultății; - Contract individual de muncă UTM; - Lista personalului administrativ și auxiliar al departamentului Design industrial și de produs; - Interviu cu reprezentanții echipei manageriale a Universității Tehnice a Moldovei; - Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; - Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programele de studii de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; - Vizita membrilor comisiei de evaluare externă la Serviciul Resurse Umane.
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În urma analizei documentelor instituționale, a dosarelor de personal examinate în cadrul Serviciului Resurse Umane și a informațiilor obținute în timpul vizitei de evaluare externă, s-a constatat că Universitatea Tehnică a Moldovei dispune de mecanisme funcționale de planificare, recrutare și coordonare a personalului administrativ și auxiliar implicat în realizarea programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive</i>. Administrarea programelor evaluate este asigurată la nivelul Facultății Design și al Departamentului Design Industrial și de Produs, structurile de conducere și suport fiind dimensionate în raport cu necesitățile procesului educațional. Activitățile administrative și de suport sunt realizate de personal managerial, administrativ și tehnic constituit dintr-un decan, un prodecan, doi șefi de departament, un specialist documentație studii și patru ingineri. S-a constatat că responsabilitățile personalului administrativ și auxiliar sunt clar stabilite și documentate, iar procesele de recrutare, angajare și administrare a personalului sunt realizate în conformitate cu reglementările instituționale aplicabile. Verificarea dosarelor de personal și a documentelor prezentate de Serviciul Resurse Umane a confirmat că personalul auxiliar implicat în asigurarea procesului educațional deține calificarea

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului	
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B	

	corespunzătoare funcțiilor ocupate și contribuie la desfășurarea activităților academice și administrative necesare implementării programelor de studii evaluate.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – planificarea, recrutarea și coordonarea personalului administrativ și auxiliar la programul de studii se realizează în conformitate cu cadrul normativ în vigoare;	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări			
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. Lista spațiilor utilizate în procesul de studii și de cercetare la programele de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive, 2025-2026; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i>; 3. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programele de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive; 4. Vizitarea spațiilor educaționale și de cercetare.		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Din analiza documentelor prezentate și a verificărilor efectuate în cadrul vizitei de evaluare externă s-a constatat că Universitatea Tehnică a Moldovei dispune de spații educaționale și de cercetare adecvate pentru realizarea programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i>. Procesul educațional este organizat în blocurile de studii nr. 6 și nr. 11 ale UTM, în săli de curs, laboratoare și spații multifuncționale utilizate pentru activități didactice, de creație și cercetare. În cadrul vizitei au fost examinate laboratorul E22 „Arte plastice”, spațiul multifuncțional E21 și laboratorul F11 pentru studiul materialelor și produselor tipografice, constatându-se utilizarea acestora în procesul de formare profesională. S-a constatat că infrastructura disponibilă, inclusiv laboratoarele dotate cu tehnică de calcul și echipamente specifice domeniului, precum și accesul la infrastructura partenerilor instituționali, permite realizarea activităților prevăzute de planurile de învățământ ale programelor evaluate. Totodată, în cadrul vizitei s-a constatat că accesibilitatea spațiilor educaționale din blocul de studii nr. 11 pentru persoanele cu mobilitate redusă este limitată, accesul între nivelurile clădirii fiind realizat exclusiv prin intermediul scărilor. Prin urmare, instituția dispune de spații educaționale și de cercetare suficiente și relevante pentru realizarea programelor evaluate, însă accesibilizarea infrastructurii pentru persoanele cu mobilitate redusă necesită îmbunătățiri.		
Gradul de realizare a standardului de evaluare și punctajul acordat	1,0 – instituția asigură în totalitate spații adecvate, dotate 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 (de exemplu: săli de curs/ seminar/ calculatoare, laboratoare, biblioteci, săli de lectură, săli sport etc.).	Ponderea (puncte) 2	Punctajul acordat 2
	1,0 – instituția 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. 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			

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B

Recomandări	
Arii de îmbunătățire obligatorii	Asigurarea accesibilității infrastructurii blocului de studii nr. 11 pentru persoanele cu mobilitate redusă, prin eliminarea barierelor arhitecturale care limitează accesul între nivelurile clădirii și în spațiile educaționale (săli de curs și laboratoare) utilizate pentru realizarea programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> .

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

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Regulamentului de organizare și funcționare a bibliotecii științifice UTM (aprobat Ședința Senatului UTM din 21.05.2024, pr.vr. nr.11); 2. Regulamentul privind serviciile prestate utilizatorilor bibliotecii științifice a UTM (aprobat Ședința Senatului UTM din 21.05.2024, pr.vr. nr.11); 3. Biblioteca electronică UTM ;		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Din analiza documentelor prezentate și a informațiilor examinate în cadrul vizitei de evaluare externă s-a constatat că Universitatea Tehnică a Moldovei dispune de o bibliotecă științifică funcțională, care asigură accesul studenților și cadrelor didactice la resurse bibliografice și informaționale necesare procesului de studii și cercetare. S-a constatat că utilizatorii beneficiază de acces la fondul documentar al Bibliotecii Științifice a UTM, precum și la resurse electronice și baze de date științifice naționale și internaționale, inclusiv Springer, Research4Life, SCOPUS, Dimensions și resursele disponibile prin Consorțiul EIFL Moldova. Totodată, biblioteca oferă acces la catalogul electronic , Repozitoriul Instituțional UTM și la servicii de informare și asistență bibliografică. Biblioteca Facultății Design dispune de fond de carte și publicații de specialitate, acces la Internet și resurse electronice relevante domeniului de formare profesională. Totodată, în cadrul evaluării s-a constatat că instituția nu a prezentat o evidență distinctă și sistematizată a surselor bibliografice de specialitate aferente programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> , fiind prezentate preponderent informații generale privind fondul bibliotecii și resursele informaționale disponibile la nivel instituțional. Prin urmare, instituția asigură accesul la resurse bibliografice și baze de date relevante procesului educațional și de cercetare, însă evidența distinctă a fondului bibliografic aferent programelor evaluate necesită consolidare.		
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) 2	Punctajul acordat 2
Puncte tari			
Recomandări	Sistematizarea și evidența distinctă a fondului bibliografic și a resurselor informaționale de specialitate aferente programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> , în vederea monitorizării gradului de asigurare a disciplinelor cu literatură relevantă domeniului.		
Arii de îmbunătățire obligatorii			

6.2.3. Asigurarea și accesul studenților la suportul curricular

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Suport curricular pentru programele de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> ; 2. Volumul de editare UTM pentru anul 2026; 3. Extras din proces-verbal nr. 10 al ședinței Consiliului de Administrație din 23 februarie 2026 privind Aprobarea planului de editare pentru anul 2026; 4. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> ; 5. Interviu cu cadrele didactice care asigură procesul de studii la programele de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> .
Constatări făcute în timpul procesului	Din analiza documentelor prezentate și a informațiilor obținute în cadrul vizitei de evaluare externă s-a constatat că pentru programele de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> sunt prevăzute suporturi curriculare aferente unităților de curs incluse în planurile de învățământ.

		RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului							
				ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B							
de evaluare externă		Suportul curricular este disponibil în format tipărit și electronic și include curricula disciplinelor, fișele unităților de curs, note de curs, ghiduri metodice, materiale pentru realizarea stagiilor de practică, elaborarea proiectelor și tezelor de master, precum și alte resurse bibliografice și educaționale relevante domeniului de studii. S-a constatat că suportul curricular include lucrări de referință și publicații internaționale relevante domeniului animației, efectelor vizuale, cinematografeiei, producției virtuale, modelării și animației 3D, dezvoltării personajelor și mediilor interactive, elaborate de autori consacrați și edituri de prestigiu internațional. Fondul de resurse prezentat reflectă specificul programelor evaluate și poate contribui la realizarea rezultatelor învățării și a competențelor profesionale preconizate. Accesul la suportul curricular este asigurat prin intermediul platformelor instituționale utilizate în procesul educațional, inclusiv Moodle și Microsoft Teams, precum și prin intermediul bibliotecilor UTM și al altor resurse informaționale puse la dispoziția beneficiarilor. În cadrul evaluării s-a constatat că elaborarea, actualizarea și editarea materialelor didactice sunt realizate în funcție de necesitățile de asigurare curriculară a disciplinelor, iar planificarea activităților editoriale este examinată și aprobată anual la nivelul departamentului, Facultății Design și al structurilor manageriale instituționale. Prin urmare, instituția dispune de suport curricular adecvat și de mecanisme funcționale care asigură accesul viitorilor masteranzi la resursele educaționale necesare realizării programelor de studii evaluate.									
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	<table><tr><th colspan="2">Punctajul acordat</th></tr><tr><th>A</th><th>B</th></tr><tr><td>3</td><td>3</td></tr></table>	Punctajul acordat		A	B	3	3
Punctajul acordat											
A	B										
3	3										
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.

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. Interviu cu reprezentanții echipei manageriale UTM; 2. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master și cu cadrele didactice care vor asigura procesul de studii; 3. Registru electronic UTM; 4. Secțiunile „Studenți” și „Angajați” din platforma „Universitatea mea”; 5. Platforme educaționale: Moodle și MS Teams; 6. Produsul de program „Decanat” - Ghidul utilizatorului; 7. Sondaje de evaluare a disciplinelor/cadrelor didactice; Anexa 7.9. Sondaj FD privind satisfacția angajaților; 8. Acord privind prelucrarea datelor cu caracter personal ale salariatului;
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B						
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În procesul evaluării externe s-a constatat că Universitatea Tehnică a Moldovei dispune de un ecosistem informațional instituțional funcțional, utilizat pentru colectarea, gestionarea, analizarea și accesarea informațiilor relevante privind programele de studii. Acesta include SIMU/„Decanat”, modulul „Departament academic”, platforma „Universitatea mea” cu secțiunile „Studenti” și „Angajați”, Registrul electronic, Moodle, MS Teams/Office 365, platforma de sondaje și paginile web instituționale și ale facultății. Conform anexelor prezentate, sistemul „Decanat” permite evidența studenților pe facultăți, programe, grupe, ani de studii, forme de învățământ și forme de finanțare, introducerea planurilor de învățământ, urmărirea parcursului academic, înregistrarea notelor și generarea rapoartelor analitice și statistice. Modulul „Departament academic” include evidența activității didactice, rapoarte privind procesul educațional, date pentru suplimentul la diplomă, registrul electronic și registrul integrării absolvenților. Accesul studenților și al angajaților la informațiile relevante se realizează prin conturi instituționale și module dedicate. Platforma „Universitatea mea” asigură accesul la Modul Studenți și Modul Angajați, iar mediul Office 365/Teams este utilizat pentru comunicare și colaborare instituțională. Registrul electronic permite colectarea datelor privind activitățile didactice, frecvența și evaluările, iar platforma de sondaje permite colectarea opiniilor studenților/absolvenților și angajaților. În cadrul interviurilor s-a constatat că, după înmatriculare, programele de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive vor utiliza mecanismele instituționale menționate pentru gestionarea contingentului de masteranzi, a parcursului academic, a evaluărilor, a suportului curricular, a comunicării cu studenții și a feedbackului. Suportul curricular este planificat a fi pus la dispoziția studenților în format electronic și tipărit, inclusiv prin Moodle, MS Teams, bibliotecile UTM și alte resurse informaționale. Deoarece programele se află la etapa autorizării de funcționare provizorie și nu au încă studenți înmatriculați, nu există date istorice specifice acestor programe privind reușita masteranzilor, traseul absolvenților sau rezultatele sondajelor pe cohortele programelor. Totodată, în setul de dovezi nu a fost prezentată o schemă unică documentată a fluxului de date între toate platformele utilizate, o organigramă completă a responsabililor funcționali și tehnici pentru fiecare resursă informațională, statistici de utilizare pentru Modul Studenți/Modul Angajați în anul universitar curent și procedura detaliată de backup/restaurare a bazei de date SIMU. Prin urmare, instituția dispune de un sistem/mecanism de colectare a informațiilor relevante pentru gestionarea programelor de studii, care este accesibil studenților și angajaților, iar mecanismele instituționale existente sunt aplicabile și programelor de master evaluate după înmatricularea studenților.							
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 <table><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td></tr></table>		A	B	3	3
A	B							
3	3							
Puncte tari	- Ecosistem informațional instituțional dezvoltat, care integrează SIMU/„Decanat”, „Departament academic”, „Universitatea mea”, Registrul electronic, Office 365/Teams, Moodle și platforma de sondaje. - Existența unor module dedicate pentru accesul studenților și angajaților la informații relevante privind activitatea academică. - Utilizarea Registrului electronic și a SIMU pentru evidența parcursului academic, a evaluărilor și a rapoartelor necesare managementului programelor.							
Recomandări	- Elaborarea și aprobarea unei scheme unice a fluxului de date între SIMU, Modul Studenți, Modul Angajați, Moodle, MS Teams/Office 365, platforma de sondaje, MyUTM și paginile web instituționale. - Elaborarea unei organigrame/matrice de responsabilități pentru fiecare platformă informațională, cu indicarea proprietarului funcțional, administratorului tehnic, drepturilor de acces și procedurii de actualizare a datelor.							
Arii de îmbunătățire obligatorii	- Colectarea și analizarea periodică a statisticilor de utilizare pentru Modul Studenți, Modul Angajați, Moodle/Teams și platforma de sondaje, cu includerea acestora în rapoartele anuale ale departamentului/facultății. - Configurarea completă a programelor de master în SIMU, Moodle/Teams și platformele aferente înainte de înmatricularea primei promoții, astfel încât datele privind parcursul masteranzilor să poată fi colectate de la începutul funcționării programelor. - Documentarea explicită a procedurilor de backup și restaurare pentru bazele de date utilizate în managementul informației.							

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B

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. Regulamentului instituțional de comunicare internă și externă și de gestionare a informației la Universitatea Tehnică a Moldovei 2. Regulamentului privind organizarea și administrarea paginii-web oficiale a IP „Universitatea Tehnică a Moldovei” 3. site-ul oficial a UTM 4. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i> ; 5. https://fd.utm.md/		
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	Universitatea Tehnică a Moldovei deține un site oficial disponibil la adresa utm.md , precum și pagini specifice facultăților, printre care pagina Facultății de Design la adresa fd.utm.md . Administrarea și actualizarea conținutului acestor pagini se desfășoară conform Regulamentului privind organizarea și administrarea paginii-web oficiale a IP „Universitatea Tehnică a Moldovei” și Regulamentului instituțional de comunicare internă și externă și de gestionare a informației. Referitor la programele de studii superioare de master Animație și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive, acestea se află în faza de autorizare de funcționare provizorie. Ca urmare a discuțiilor purtate cu conducerea Facultății de Design și cu responsabilii celor două programe, instituția a stabilit, în baza reglementărilor interne aplicabile, ca datele privind aceste programe să nu fie afișate public pe site-urile oficiale ale universității înainte de finalizarea etapei de autorizare. Această măsură urmărește garantarea corectitudinii și consistenței informațiilor făcute publice, prevenind răspândirea unor date incomplete sau care ar putea suferi modificări în timpul procedurii de evaluare și autorizare. Ulterior obținerii autorizației de funcționare provizorie, instituția se obligă să facă publice, în mod transparent și accesibil, toate datele pertinente despre aceste programe de studii pe site-urile oficiale ale UTM, în deplină concordanță cu cerințele Standardului de acreditare 8 privind informațiile de interes public.		
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			

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 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. 11 proceduri de sistem: - Responsabilitatea managementului, aprobată la 10.03.2021; - Managementul riscurilor și oportunităților care pot influența obiectivele calității, aprobată la 10.03.2021; - Elaborarea procedurilor operaționale, aprobată la 27.09.2024;
--	--

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ		Codul dosarului ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B										
	- Competență, conștientizare și instruire, aprobată la 10.03.2021; - Controlul informației documentate, aprobată la 10.03.2021; - Inițierea, aprobarea, evaluarea și modernizarea programelor de studii, aprobată la 25.08.2025; - Planificare și control operațional, monitorizare și măsurare, aprobată la 10.03.2021; - Procese referitoare la relația cu clientul, aprobată la 10.03.2021; - Controlul elementelor de ieșire neconforme, aprobată la 10.03.2021; - Controlul reclamațiilor, aprobată la 10.03.2021; - Audit intern, aprobată la 10.03.2021; - Acțiuni corective și preventive, aprobată la 10.03.2021; 2. Certificatul Sistemului de Management al Calității al Universității Tehnice a Moldovei, nr. 11389 din 18.04.2018, valabil până la 17.04.2027; 3. Extras din procesul-verbal nr.10 al ședinței Consiliului de Dezvoltare Strategică Instituțională din 17.12.2025, cu privire la aprobarea inițierii unor noi programe de studii; 4. Procesul-verbal nr. 5 al ședinței departamentului "Design Industrial și de Produs" din 19.12.2025, cu privire la aprobarea planurilor de învățământ: pentru programul de studii de licență 0211.9 Design Grafic și Tehnologii de Tipar, 180 credite, pentru programul de studii de master Design de Jocuri și Medii Interactive, 120 credite și pentru programul de studii de master Animație și Artă digitală, 120 credite; 5. Extras din procesul-verbal al ședinței Extraordinare a Consiliului Facultății de Design din 19.01.2026, cu privire la aprobarea planului de învățământ la programul de studii de master 021 Animație și Artă Digitală; 6. Extras din procesul-verbal al ședinței Extraordinare a Consiliului Facultății de Design din 19.01.2025, cu privire la aprobarea planului de învățământ la programul de studii de master 021 Design de Jocuri și Medii Interactive; 7. Extras din procesul-verbal nr.9 al ședinței Senatului din 27.01.2026, cu privire la aprobarea planurilor de învățământ pentru programe de studii de licență, master și micro-calificări; 8. Interviu cu echipa managerială a instituției; 9. Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master <i>Animație și artă digitală</i> și <i>Design de jocuri și medii interactive</i>.												
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În cadrul vizitei de evaluare s-a constatat că Universitatea Tehnică a Moldovei dispune de un cadru normativ și procedural intern funcțional în domeniul monitorizării și revizuirii programelor de studii, structurat în cadrul Sistemului de Management al Calității și care este certificat conform standardului ISO 9001:2015 de către organismul de certificare român SRAC CERT SRL. Acest sistem include <i>Procedura PR-8.1-01 privind inițierea, aprobarea, evaluarea și modernizarea programelor de studii</i>, aprobată la 25.08.2025, și <i>Procedura de planificare și control operațional, monitorizare și măsurare</i>, aprobată la 10.03.2021, care reglementează modul de planificare, elaborare și monitorizare a programelor de studii, a planurilor de învățământ și a curriculumurilor. Cadrul strategic este completat de Politica în domeniul calității, asumată de rector la 10.03.2021, și Strategia în domeniul calității, aprobată prin Hotărârea Senatului din 20.12.2024, proces-verbal nr.6. Planurile de învățământ sunt revizuite cel puțin o dată la 5 ani, în conformitate cu Plan-Cadru, dar și mai frecvent, în funcție de cerințele pieței muncii. Procesul de aprobare a planului de învățământ trece prin mai multe etape, fiind discutat la departament, Consiliul facultății, verificat de Direcția Management Academic și Asigurarea Calității, aprobat la Senatul universității și, în final, de Ministerul Educației și Cercetării. Această succesiune de validări garantează că programul respectă standardele de calitate impuse atât la nivel instituțional, cât și național. Programele de studii superioare de master evaluate au fost inițiate în baza deciziei Consiliului de Dezvoltare Strategică Instituțională din 17.12.2025, iar planurile de învățământ au fost aprobate în cadrul ședinței departamentului din 19.12.2025, în cadrul ședinței Consiliului facultății din 19.01.2026 și în cadrul ședinței Senatului din 27.01.2026, proces-verbal nr.9.												
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.		Ponderea (puncte) 1	Punctajul acordat <table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>1</td><td></td><td>1</td><td></td></tr></table>		A		B		1		1	
A		B											
1		1											
Puncte tari													
Recomandări													
Arii de îmbunătățire obligatorii													



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

Dovezi prezentate de instituția de învățământ	1. Procedura de sistem PR-8.1-01 privind <i>Inițierea, aprobarea, evaluarea și modernizarea programelor de studii</i>, aprobată la 25.08.2025; 2. Totalurile activităților desfășurate de colectivul departamentului <i>Design industrial și de produs</i>, anul universitar 2023-2024, aprobat la ședința Consiliului facultății Design din 29.06.2024; 3. Totalurile activităților desfășurate de colectivul departamentului <i>Design industrial și de produs</i>, anul universitar 2024-2025, aprobat la ședința Consiliului facultății Design din 01.07.2025; 4. Proces-verbal nr.10 al ședinței departamentului <i>Design industrial și de produs</i> din 26.06.2024, cu privire la aprobarea Raportului de activitate al departamentului pentru anul 2023-2024; 5. Proces-verbal nr.10 al ședinței departamentului <i>Design industrial și de produs</i> din 23.06.2025, cu privire la aprobarea Raportului de activitate al departamentului pentru anul 2024-2025; 6. Raport anual privind activitatea facultății (pentru anul 2022-2023) aprobat la Consiliul Facultății de Design din 01.07.2023, proces-verbal nr.7; 7. Raport anual privind activitatea facultății (pentru anul 2024-2025) aprobat la Consiliul Facultății de Design din 01.07.2025, proces-verbal nr.7; 8. Proces-verbal nr.7 al ședinței Consiliului Facultății din 01.07.2023, cu privire la discutarea și aprobarea Raportului de activitate al Facultății de Design pentru anul 2022-2023 și gradul de realizare a obiectivelor stabilite; 9. Proces-verbal nr.7 al ședinței Consiliului Facultății din 01.07.2025, cu privire la discutarea și aprobarea Raportului de activitate al Facultății de Design pentru anul 2024-2025 și gradul de realizare a obiectivelor stabilite; 10.Interviu cu coordonatorii programelor de studii superioare de master <i>Animatie și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive</i>; 11.Interviu cu cadrele didactice ale programelor de studii superioare de master <i>Animatie și artă digitală și Design de jocuri și medii interactive</i>.			
Constatări făcute în timpul procesului de evaluare externă	În procesul evaluării s-a constatat că Universitatea Tehnică a Moldovei dispune de proceduri instituționale de autoevaluare a programelor de studii reglementate prin Procedura de sistem PR-8.1-01 privind <i>Inițierea, aprobarea, evaluarea și modernizarea programelor de studii</i>, aprobată la 18.01.2023 și actualizată la 25.08.2025. Conform punctului 5.1.8. al acestei proceduri autoevaluarea programelor de studii se realizează anual, în baza unor indicatori de calitate stabiliți, și constituie parte componentă a Raportului anual al departamentului. Lucrul acesta a fost dovedit prin documentele justificative prezentate de instituție. Raportul anual al departamentului conține următoarele compartimente: Realizarea planului de activitate pentru anul universitar realizat; Aspecte organizatorice; Activitatea de instruire; Parteneriat social; Activități extracurriculare cu studenții, activități remarcabile; Activitatea de cercetare-inovare; Relații internaționale și anexe, aspectul de autoevaluare fiind analizat în ultima anexă. Astfel, în fiecare an, departamentul evaluează în mod sistematic starea și evoluția programului de studii. Raportul de autoevaluare a programelor de studii este prezentat, discutat și aprobat în cadrul ședinței departamentului, odată cu Raportul anual de activitate al departamentului. Analizând actele prezentate, se constată că autoevaluarea programelor de studii se realizează în baza indicatorilor formulați în Ghidul de evaluare externă elaborat de către ANACEC. Pentru fiecare standard sunt stabilite criterii specifice de analiză, iar departamentul prezintă dovezi atât cantitative, cât și calitative pentru a demonstra gradul de conformitate cu cerințele stabilite. La nivel de facultate la fel se elaborează Rapoarte anuale de activitate, structura cărora este asemănătoare rapoartelor anuale ale departamentului, care sunt discutate și aprobate la Consiliul facultății, reflectând integrarea rezultatelor autoevaluării departamentale în raportarea la nivel de facultate.			
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	A	B
			3	3
Puncte tari				
Recomandări	• Continuarea și consolidarea practicii de autoevaluare anuală a programelor de studii, prin menținerea și dezvoltarea mecanismelor instituționale existente, astfel încât evaluarea internă să rămână o activitate sistematică, documentată și asumată la toate nivelurile: departament, facultate, instituție;			

	RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ	Codul dosarului
		ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B
	• Elaborarea unui plan de acțiuni cu termene și responsabili, astfel încât observațiile și concluziile din Raportul anual să fie transformate în măsuri concrete de dezvoltare; • Includerea în Raportul anual a unei secțiuni dedicate urmăririi progresului măsurilor propuse anterior, pentru a verifica în ce măsură îmbunătățirile au fost realizate.	
Arii de îmbunătățire obligatorii		



Concluzii generale

Standardul 1. Programele de master profesional *Animație și artă digitală* și *Design de jocuri și medii interactive* (Ciclul II) sunt concepute să funcționeze legal în cadrul Facultății de Design a UTM, având planurile de învățământ aprobate de Senat în conformitate cu Planul-cadru național din 2025. Strategiile educaționale ale ambelor specializări sunt integrate structural în managementul strategic al universității, fiind ghidate de un Sistem de Management al Calității ce deține recunoaștere internațională prin certificarea ISO 9001:2015. Monitorizarea calității viitorului proces didactic va fi realizată ierarhic, de la nivel central și până la cel al Departamentului Design Industrial și de Produs, pe baza a 11 proceduri de sistem și a aproximativ 140 de acte normative instituționale. Eficacitatea SMC va fi menținută prin evaluarea periodică a activităților didactice în ședințele de profil, prin eliberarea avizelor metodice de către CMC și prin utilizarea platformei digitale dedicate pentru colectarea feedback-ului prin sondaje.

Standardul 2. Programele de masterat *Animație și Artă Digitală* și *Design de Jocuri și Medii Interactive* din cadrul Universității Tehnice a Moldovei sunt dezvoltate în conformitate strictă cu normele naționale și instituționale, vizând excelența academică și inovarea. Procesul de proiectare a acestora a fost inițiat de Departamentul Design Industrial și de Produs pentru a răspunde cererii tot mai mari de pe piața muncii, parcurgând toate etapele riguroase de avizare și aprobare. Ambele programe de nivel 7 CNC/ISCED asigură continuitatea studiilor de licență din domeniul producției media, oferind totodată posibilitatea reconversiei profesionale pentru absolvenții altor specialități, prin parcurgerea unui minim curricular inițial. Programul *Animație și Artă Digitală* formează specialiști capabili să integreze creativ procesele artistice și tehnologice pentru realizarea proiectelor complexe de animație, film, publicitate și medii digitale emergente. În paralel, programul *Design de Jocuri și Medii Interactive* pregătește experți în proiectarea experiențelor interactive și a mecanicilor de joc, destinați să activeze în studiouri de dezvoltare, agenții creative și companii din industria digitală. Conținuturile curriculare sunt actualizate periodic, fundamentate pe standardele de calificare și transparentizate prin fișele unităților de curs, garantând astfel o formare profesională de înaltă calitate. Prin îmbinarea competențelor tehnice de ultimă generație cu cele creative, aceste programe de studii răspund cerințelor actuale și sunt extrem de atractive pentru angajatori. Astfel, ele contribuie direct și substanțial la dezvoltarea sectorului industriilor creative din Republica Moldova, formând profesioniști competitivi la nivel național și internațional.

Standardul 5. Universitatea Tehnică a Moldovei (UTM) își gestionează resursele umane în mod transparent și riguros, în conformitate cu Carta universitară și regulamentele interne. Angajarea cadrelor didactice la programele de masterat „*Animație și artă digitală*” și „*Design de jocuri și medii interactive*” se face pe baza unor criterii stricte, întregul personal având studii și competențe conforme cu profilul. Personalul științifico-didactic corespunde integral cerințelor Codului Educației, remarcându-se prin pregătire psihopedagogică, experiență vastă și portofolii profesionale active. Deși angajarea prin cumul este majoritar internă (cu excepția unor mici discrepante de înregistrare semnalate pentru două persoane), atragerea specialiștilor din străinătate reprezintă o prioritate strategică a instituției. La ambele programe de studii, toți profesorii care asigură predarea cursurilor teoretice dețin titluri științifice. Cu toate acestea, ponderea cadrelor cu titluri științifico-didactice de conferențiar universitar variază semnificativ, fiind de 16,67% la programul de *Animație* și de 66,67% la cel de *Design de jocuri*.

Standardul 6. Instituția dispune de resurse administrative, materiale și informaționale adecvate pentru realizarea programelor de studii superioare de master *Animație și artă digitală* și *Design de jocuri și medii interactive*. Spațiile educaționale, fondul bibliografic și suportul curricular disponibile pot asigura desfășurarea procesului educațional și atingerea rezultatelor învățării preconizate. Totodată, se recomandă consolidarea accesibilității infrastructurii pentru persoanele cu mobilitate redusă și dezvoltarea evidenței distincte a resurselor bibliografice aferente programelor evaluate.

Standardul 7. Universitatea Tehnică a Moldovei dispune de un ecosistem informațional instituțional complex și funcțional, care include platforme precum SIMU/„Decanat”, Moodle și MS Teams, destinat gestionării eficiente a programelor de studii. Acest sistem permite evidența detaliată a studenților, monitorizarea parcursului academic, înregistrarea notelor și facilitarea comunicării prin intermediul conturilor instituționale dedicate. Noile programe de masterat, „*Animație și artă digitală*” și „*Design de jocuri și medii interactive*”, vor utiliza pe deplin aceste mecanisme digitale pentru gestionarea procesului educațional imediat după înmatricularea primilor studenți. Deoarece programele se află abia la etapa autorizării provizorii, lipsesc momentan datele istorice privind reușita academică a masteranzilor, constatându-se totodată și lipsa unor documentații tehnice detaliate privind fluxul de date sau procedurile de backup. În concluzie, instituția beneficiază de mecanisme solide și accesibile pentru colectarea și gestionarea informațiilor, fiind pregătită tehnologic să susțină noile programe de studii evaluate.

Standardul 8. Pentru programele de master *Animație și artă digitală* și *Design de jocuri și medii interactive*, absența informațiilor pe paginile web oficiale ale UTM este justificată de faptul că acestea se află încă în procesul de autorizare de funcționare provizorie. Decizia instituției de a nu publica date care ar putea fi incomplete sau supuse modificării pe perioada evaluării reflectă o preocupare pentru acuratețea și integritatea informației publice, fiind în acord cu spiritul Standardului de acreditare 8. Angajamentul UTM de a publica integral aceste informații imediat după obținerea autorizației demonstrează respectarea principiilor de transparență prevăzute de standard, situația actuală reprezentând o etapă tranzitorie, și nu o nerespectare a cerințelor de acreditare.



Standardul 9. Instituția aplică în mod sistematic proceduri de monitorizare și revizuire a ofertei educaționale, de evaluare a proceselor de predare–învățare–evaluare a programului de studii, cu implicarea structurilor responsabile de asigurarea calității și a părților interesate relevante. În plus, programul este supus anual unor procese de autoevaluare pentru a identifica și implementa îmbunătățiri continue.

Puncte tari:

- Ecosistem informațional instituțional dezvoltat, care integrează SIMU/„Decanat”, „Departament academic”, „Universitatea mea”, Registrul electronic, Office 365/Teams, Moodle și platforma de sondaje.
- Existența unor module dedicate pentru accesul studenților și angajaților la informații relevante privind activitatea academică.
- Utilizarea Registrului electronic și a SIMU pentru evidența parcursului academic, a evaluărilor și a rapoartelor necesare managementului programelor.

Recomandări:

- Sistematizarea și evidența distinctă a fondului bibliografic și a resurselor informaționale de specialitate aferente programelor de studii superioare de master *Animație și artă digitală* și *Design de jocuri și medii interactive*, în vederea monitorizării gradului de asigurare a disciplinelor cu literatură relevantă domeniului.
- Elaborarea și aprobarea unei scheme unice a fluxului de date între SIMU, Modul Studenți, Modul Angajați, Moodle, MS Teams/Office 365, platforma de sondaje, MyUTM și paginile web instituționale.
- Elaborarea unei organigrame/matrice de responsabilități pentru fiecare platformă informațională, cu indicarea proprietarului funcțional, administratorului tehnic, drepturilor de acces și procedurii de actualizare a datelor.
- Continuarea și consolidarea practicii de autoevaluare anuală a programelor de studii, prin menținerea și dezvoltarea mecanismelor instituționale existente, astfel încât evaluarea internă să rămână o activitate sistematică, documentată și asumată la toate nivelurile: departament, facultate, instituție;
- Elaborarea unui plan de acțiuni cu termene și responsabili, astfel încât observațiile și concluziile din Raportul anual să fie transformate în măsuri concrete de dezvoltare;
- Includerea în Raportul anual a unei secțiuni dedicate urmăririi progresului măsurilor propuse anterior, pentru a verifica în ce măsură îmbunătățirile au fost realizate.

Arii de îmbunătățire obligatorii:

- Asigurarea accesibilității infrastructurii blocului de studii nr. 11 pentru persoanele cu mobilitate redusă, prin eliminarea barierelor arhitecturale care limitează accesul între nivelurile clădirii și în spațiile educaționale (săli de curs și laboratoare) utilizate pentru realizarea programelor de studii superioare de master *Animație și artă digitală* și *Design de jocuri și medii interactive*.
- Colectarea și analizarea periodică a statisticilor de utilizare pentru Modul Studenți, Modul Angajați, Moodle/Teams și platforma de sondaje, cu includerea acestora în rapoartele anuale ale departamentului/facultății.
- Configurarea completă a programelor de master în SIMU, Moodle/Teams și platformele aferente înainte de înmatricularea primei promoții, astfel încât datele privind parcursul masteranzilor să poată fi colectate de la începutul funcționării programelor.
- Documentarea explicită a procedurilor de backup și restaurare pentru bazele de date utilizate în managementul informației.

În procesul de evaluare a grupului de programe de studii superioare de master s-a stabilit următorul nivel de realizare a standardelor de acreditare:

Programul de studii superioare de master Animație și artă digitală, domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, master profesional, 120 credite ECTS, forma de învățământ: cu frecvență, limba de instruire: română

Standard de acreditare	1	2	5	6	7	8	9
Punctaj total	6	12	8	11	3	1	4
Valoarea evaluată	6	12	7	11	3	1	4
Nivel de realizare (%)	100	100	87,50	100	100	100	100

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

Programul de studii superioare de master Design de jocuri și medii interactive, domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, master profesional, 120 credite ECTS, forma de învățământ: cu frecvență, limba de instruire: română

Standard de acreditare	1	2	5	6	7	8	9
Punctaj total	6	12	8	11	3	1	4
Valoarea evaluată	6	12	8	11	3	1	4
Nivel de realizare (%)	100	100	100	100	100	100	100

**RAPORT DE EVALUARE EXTERNĂ****Codul dosarului**

ISAFPSM – 59 A, ISAFPSM – 59 B

Notă: *Standardele de evaluare minime obligatorii: 1.1.1, 2.1.1 și 6.2.1 sunt îndeplinite.*

Recomandarea finală a comisiei de evaluare externă:

1. În baza pct. 61 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 80% și standardele de evaluare minim obligatorii sunt întrunite se propune **autorizarea de funcționare provizorie** programului de studii superioare de master **Animație și artă digitală**, domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, master profesional, 120 credite ECTS, forma de învățământ: cu frecvență, limba de instruire: română.
2. În baza pct. 61 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 80% și standardele de evaluare minim obligatorii sunt întrunite se propune **autorizarea de funcționare provizorie** programului de studii superioare de master **Design de jocuri și medii interactive**, domeniul general de studii 021 Arte, domeniul de formare profesională 0211 Tehnici audiovizuale și producție media, master profesional, 120 credite ECTS, forma de învățământ: cu frecvență, limba de instruire: română.

Membrii comisiei de evaluare externă:**Președinte:** _____ **Eugeniu CABAC****Membru:** _____ **Lucia GUJUMAN****Membru:** _____ **Victoria LOZAN****Membru:** _____ **Ruslana ROMAN****Membru:** _____ **Andrei TIMCIUC****Membru:** _____ **Andrei BRAICOV****Membru:** _____ **Adrian TURCULEȚ**