

Anexa 2

MODALITATEA de desfășurare a probei de interviu pentru admiterea la programele de masterat din Facultatea de Automatică și Calculatoare din cadrul Universității Politehnica Timișoara

1. Concursul de admitere se desfășoară pe baza unui interviu.

Interviul constă într-o prezentare de către candidat a unei propuneri de temă de cercetare, inovare, dezvoltare avansată, urmată de întrebări din partea membrilor comisiei. Tematica și bibliografia minimală sunt precizate în **Anexa 1**.

Interviul se susține în cadrul unor comisii care au în componență cadre didactice ale Facultății de Automatică și Calculatoare, cu precădere dintre cele cu predare la studiile de masterat. Planificarea candidaților pe comisii se va face de Comisia de Admitere a Facultății, în conformitate cu prima opțiune a candidatului.

Membrii comisiei urmăresc: calitatea și coerența prezentării, consistența și documentarea temei prezentate, rezultatele scontate, valoarea științifică/tehnică a temei, aspectul prezentării, răspunsurile date la întrebările puse de membrii comisiei precum și orice alte aspecte care evidențiază aptitudinile de cercetare, inovare sau dezvoltare ale candidatului.

2. Pentru programul de studii Game Development

Candidații prezintă la proba de interviu un portofoliu în format electronic care pune în evidență abilitățile acestuia de a urma acest program. Portofoliul trebuie depus la înscriere și este eliminatoriu pentru admiterea la acest program de studii, indiferent de poziția acestuia în lista de opțiuni a candidatului. În situația în care candidatul nu a depus portofoliul în intervalul de timp alocat, acesta va fi programat pentru interviul fără portofoliu și va intra în concursul pentru ocuparea unui loc în cadrul celorlalte programe de master pentru care a optat, în afară de Game Development. În situația în care candidatul a susținut interviul cu portofoliu și nu a fost admis la masterul de Game Development, media de admitere obținută va fi folosită pentru distribuirea candidatului la celelalte programe de masterat ale facultății, în funcție de lista acestuia de opțiuni.

2.1. Portofoliul pentru admitere poate conține:

- Jocuri 2D/3D complete sau în stadiu de prototip, realizate pe cont propriu sau în echipă
- Modele 3D realizate
- Artă 2D realizate în scopul tematicii programului
- Animații 2D și 3D
- Efecte vizuale/audio în scopul tematicii programului
- Orice alte materiale care pun în evidență aptitudinile candidatului de a urma programul de studii.

2.2. Portofoliul este eliminatoriu pentru admiterea la masterul de Game Development. În situația în care portofoliul nu se încadrează în criteriile de la punctul 2.1 sau nu este suficient pentru a evidenția aptitudinile candidatului de a urma acest program de studii, candidatul va fi declarat respins la competiția pentru masterul Game Development și va fi programat la interviul fără portofoliu, pentru a putea concura pentru ocuparea unui loc la celelalte programe de masterat ale facultății, în funcție de lista acestuia de opțiuni.

2.3. Ni (nota interviu) din formula de calcul pentru Ma nu se poate echivala cu media multianuală.

2.4. Admitere cu media 10.00

Ma – media finală de admitere este echivalată cu nota 10 în următoarele cazuri:

- Locurile I, II, III la concursurile al căror partener este RGDA (Romanian Game Developers Association)
 - Locurile I, II, III la concursurile de tip game jam a căror validitate este dată de comisia de evaluare
3. Orice încercare dovedită de fraudă în timpul desfășurării interviului va fi anunțată la Comisia de Admitere a Facultății, iar aceasta va decide eliminarea din concurs a autorului tentativei de fraudă.
4. În vederea stabilirii rezultatelor concursului, Comisia de Admitere a Facultății întocmește un clasament. Ordonarea candidaților se va face pe baza unei medii numite Media de admitere.