



Ministerul Educației și Cercetării

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ȘTIINȚĂ ȘI TEHNOLOGIE
POLITEHNICA BUCUREȘTI

Blvd. Splaiul Independenței, nr. 313, sector 6, București

CENTRUL UNIVERSITAR PITEȘTI

FACULTATEA DE ȘTIINȚE, EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI INFORMATICĂ
DEPARTAMENTUL MATEMATICĂ - INFORMATICĂ

Târgu din Vale, 1, 110040-Pitești, Romania
Tel./Fax: +40348453240; <http://www.upit.ro>



Concursul studentesc

**APLICAȚII INFORMATICE CLASICE ȘI MODERNE
DE GRAFICĂ PE CALCULATOR**

organizat de Departamentul Matematică – Informatică al
Facultății de Științe, Educație Fizică și Informatică,
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București,
Centrul Universitar Pitești
și sponsorizat de compania DRĂXLMAIER

❖ **Condiții de eligibilitate**

- Participanții trebuie să fie studenți la programele de licență „Informatică”, „Matematică” sau programele de masterat „Tehnici avansate pentru prelucrarea informației (în limba engleză)/Advanced Techniques in Information Processing”, „Matematici fundamentale în învățământ” ale Facultății de Științe, Educație Fizică și Informatică, din cadrul Universității Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București.
- Participanții pot realiza proiecte individual sau organizați în echipe de maxim 5 studenți.
- Proiectele de grafică pe calculator se pot realiza folosind la alegere: 1.Limbaje de programare uzuale pentru grafică (C/C++, C3, Java, Python, JavaScript / TypeScript, Rust, Kotlin), 2.API-uri și biblioteci grafice (OpenGL, Vulkan, DirectX, Metal, WebGL, OpenSceneGraph, Three.js), 3.Tehnologii Web pentru grafică (HTML5 Canvas, SVG, WebGL, Three.js, Babylon.js, p5.js, D3.js, CSS Graphics & Animations), 4.Framework-uri și motoare grafice (Unity, Unreal Engine, Godot, Processing / p5.js, TouchDesigner, OpenFrameworks, Cinder), 5.Realitate virtuală, augmentată și mixtă (OpenXR, Unity XR, Unreal XR, ARCore / ARKit, WebXR), 6.Aplicații mobile cu grafică (Android - OpenGL ES, Vulkan, Jetpack Compose, iOS - Metal, SceneKit, SwiftUI), 7.Formate și instrumente auxiliare (Blender, GIMP / Krita, Inkscape, Unity Shader Graph, Substance Painter), etc.

❖ **Calendar**

20.01.2026, 21:00 Termenul limită pentru înscrierea la concurs prin transmiterea detaliilor următoare: titlu proiect, descriere, tehnologii folosite, numele studentului/studentilor care au realizat proiectul.

21.01.2026 Analiza înscrierilor, selectarea proiectelor pentru prezentare și transmiterea feed-back-ului către studenți.

23.01.2026, 10:00-12:00 Desfășurarea concursului în mod hibrid și premiarea în laboratorul S111.



Ministerul Educației și Cercetării

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ȘTIINȚĂ ȘI TEHNOLOGIE
POLITEHNICA BUCUREȘTI

Blvd. Splaiul Independenței, nr. 313, sector 6, București

CENTRUL UNIVERSITAR PITEȘTI

FACULTATEA DE ȘTIINȚE, EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI INFORMATICĂ
DEPARTAMENTUL MATEMATICĂ - INFORMATICĂ

Târgu din Vale, 1, 110040-Pitești, Romania

Tel./Fax: +40348453240; <http://www.upit.ro>



❖ Înscrierea la concurs

Participanții individuali / echipele se pot înscrie la concurs prin trimiterea unui e-mail la adresa maria.miroiu@upb.ro, atașând documentația în format pdf a proiectului care să cuprindă:

- titlul proiectului;
- numele și datele de contact (e-mail și telefon) ale studentului / echipei de maxim 5 studenți (cu precizarea explicită a reprezentantului echipei care și trimite e-mail-ul în numele echipei) care a realizat proiectul;
- descrierea proiectului (tehnologii folosite, proiectare, funcționalitate folosind text / print screen-uri, sublinierea punctelor forte etc.).

❖ Comitetul de organizare

Lector univ. dr. Maria Miroiu, chair
Conf. univ. dr. Doru Constantin
Conf. univ. dr. Doru Anastasiu Popescu
Conf. univ. dr. Costel Bălcău
Lector univ. dr. Cristina Tudose
Lector univ. dr. Ionuț Dincă
Lector univ. dr. Florentina-Alina Ștefan
Lector univ. dr. Maria-Crina Diaconu
Asist. dr. Nicolae Bold
Drd. Alexandru-Ion Popescu
Drd. Marian Ileana

❖ Juriul competiției

Juriul competiției este format din reprezentanți ai Departamentului Matematică-Informatică și ai companiei DRĂXLMAIER.

❖ Premii

Premiul I este un voucher de cumpărături pe platforma emag în valoare de 1400lei, Premiul al II-lea este un voucher de cumpărături pe platforma emag în valoare de 700lei, iar Premiul al III-lea este un voucher de cumpărături pe platforma emag în valoare de 350lei.

Premiile sunt sponsorizate de compania DRĂXLMAIER.