

ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI¹⁾
THE MINISTRY OF EDUCATION
UNIVERSITATEA DE ARTĂ ȘI DESIGN DIN CLUJ-NAPOCA
UNIVERSITY OF ART AND DESIGN CLUJ-NAPOCA
SUPLIMENT LA DIPLOMĂ
DIPLOMA SUPPLEMENT

²⁾ Acest supliment însoțește diploma de master
cu seria _____ Nr. _____
This Supplement is for Master diploma
series _____ No _____

1. DATE DE IDENTIFICARE A TITULARULUI DIPLOMEI INFORMATION IDENTIFYING THE HOLDER OF THE DIPLOMA		
Numele de familie din certificatul de naștere <i>Family name(s) at birth certificate</i> 1.1a Inițiala (inițialele) prenumelui (prenumelor) tatălui / mamei <i>Initial(s) of father's / mother's first name(s)</i> 1.2a Data nașterii (anul/luna/ziua) <i>Date of birth (year/month/day)</i> 1.3a Numărul matricol <i>Student enrolment number</i> 1.4	Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family name(s) (after marriage) (if applicable)</i> 1.1b Prenumele <i>First name(s)</i> 1.2b Locul nașterii (localitatea, județul, țara) <i>Place of birth</i> 1.3b Codul numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i> 1.5	
2. INFORMATII PRIVIND CALIFICAREA INFORMATION IDENTIFYING THE QUALIFICATION		
Denumirea calificării și titlul acordat <i>Name of qualification and title awarded</i> 2.1		
Domeniul de studii <i>Field of study</i> 2.2a Numele și statutul instituției de învățământ superior care eliberează diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i> 2.3a Numele și statutul instituției de învățământ superior care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3a, în limba română) <i>Name and status of institution administering studies (if different from 2.3a)</i> 2.4a Limba (limbile) de studiu / examinare <i>Language(s) of instruction/ examination</i> 2.5	Programul de studii <i>Programme of study</i> 2.2b Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor (în limba română) <i>Faculty administering the final examination</i> 2.3b Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i> 2.4b	
3. INFORMATII PRIVIND NIVELUL CALIFICĂRII INFORMATION ON THE LEVEL OF THE QUALIFICATION		
Nivelul calificării <i>Level of qualification</i> 3.1 Condiții de admitere <i>Access requirement(s)</i> 3.3	Durata oficială a programului de studii și numărul de credite de studii transferabile (conform ECTS/SECT) <i>Official length of the programme of study and number of ECTS/SECT credits</i> 3.2	

4. INFORMAȚII PRIVIND CURRICULUL ȘI REZULTATELE OBȚINUTE INFORMATION ON THE CURRICULUM AND RESULTS GAINED

Forma de învățământ
Mode of study

4.1 **ZI**

FULL-TIME

Competențele asigurate prin programul de studii
Learning outcomes of the study programme

Competențe generale:

265102- Artist plastic

- C.1 Contextualizează activitatea artistică - Identifică influențele și încadrează activitatea să într-o anumită tendință care poate fi de natură artistică, estetică sau filosofică. Analizează evoluția tendințelor artistice, se consultă cu experți din domeniu, participă la evenimente etc.
- C.2 Adaptează conceptul artistic la locație - Ajustează planurile la alte locații în ceea ce privește conceptul artistic.
- C.3 Definește abordarea artistică - Definește propria abordare artistică, analizând activitatea anterioară și experiența pe care o are, identificând componentele semnăturii creative și pornind de la aceste cercetări pentru a descrie viziunea artistică proprie.
- C.4 Adună materiale de referință pentru operă de artă - Adună eșantioane de materiale care sunt de așteptat să fie utilizate în procesul de creație, mai ales dacă opera de artă dorită necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție.
- C.5 Selectează materiile prime pentru crearea de obiecte de artă - Selectează materiile prime în scopuri artistice în funcție de rezistență, culoare, textură, greutate, dimensiune și alte caracteristici care ar trebui să garanteze fezabilitatea creației artistice în ceea ce privește forma, culoarea preconizată etc. - chiar dacă rezultatul ar putea fi diferit. Se pot folosi materii prime în scopuri artistice, cum ar fi vopseaua, cerneala, culorile acrilice, cărbunele, uleiul sau programele informatice, precum și reziduurile, produsele vii (fructe etc.) și orice fel de materiale, în funcție de proiectul creativ.
- C.6 Creează lucrări de artă originale - Creează lucrări bazându-se pe experiență, inspirația și tehnicile proprii.
- C.7 Studiază tehnici artistice - Studiază o varietate de tehnici artistice și învață cum să le aplice în proiecte artistice concrete.
- C.8 Dezvoltă idei creative - Dezvoltă noi concepte artistice și idei creative.
- C.9 Utilizează material artistic pentru desen - Utilizează materiale artistice, cum ar fi vopsea, pensulele, cerneala, culorile acrilice, cărbunele, uleiul sau software-ul, pentru a crea opere de artă.
- C.10 Elaborează propuneri de proiecte artistice - Scrie propuneri de proiecte pentru centre de artă, pentru reședințe de artiști și galerii.
- C.11 Păstrează un portofoliu artistic - Păstrează portofoliile de activități artistice pentru a prezenta stiluri, interese, capacități și realizări.

4.2

2651.6 - Desenator artistic

- C.12 Utilizează tehnici de ilustrare tradiționale - Creează desene cu ajutorul tehnicilor de ilustrare tradiționale, cum ar fi acuarela, stilou și tuș, aerograf, pictură în ulei, pasteluri, gravură în lemn și decupaje de linoleum.
- C.13 Utilizează tehnici de ilustrare digitale - Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală.
- C.14 Alege stiluri de ilustrare - Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului.
- C.15 Creează desene originale - Creează desene originale, pe baza textelor, a cercetărilor aprofundate și a discuțiilor purtate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii.
- C.16 Concepe elemente vizuale - Concepe și aplică elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a exprima emoții sau idei.
- C.17 Analizează textele care urmează să fie ilustrate - Analizează textele care urmează să fie ilustrate; caută și verifică sursele.
- C.18 Interpretează nevoia de ilustrare - Comunica cu clienții, editorii și autorii pentru a interpreta și a înțelege pe deplin nevoile lor profesionale.

2651.3 - Artist de benzi desenate

- C.19 Alege stiluri de ilustrare - Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului.
- C.20 Analizează textele care urmează să fie ilustrate - Analizează textele care urmează să fie ilustrate; caută și verifică sursele.
- C.21 Converstește schițe brute în schițe virtuale - Utilizează programe informatice pentru a desena cu aproximație o reprezentare grafică a unui design într-o schiță geometrică bidimensională pe care să o poată dezvolta în continuare spre a obține conceptul final.
- C.22 Creează secvențe narrative pentru filme de animație - Elaborează secvențe narrative și fire narrative pentru filmele de animație, utilizând software pentru computere și tehnici de desen manual.
- C.23 Studiază relația dintre personaje - Studiază personaje din script-uri și relațiile dintre ele.
- C.24 Dezvoltă idei creative - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative.
- C.25 Compune povestea pentru jocurile digitale - Creează o poveste pentru jocurile digitale redactând o intriga detaliată și un storyboard cu descrieri și obiective pentru jocuri.

- C.26 Finalizează proiectul respectând bugetul - Se asigură că se încadrează în buget. Adaptează cheltuielile cu lucrările și materialele la buget.
- C.27 Respectă documentul informativ transmis de client - Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții.
- C.28 Adaptează proiectele existente la noile circumstanțe - Adaptează un proiect existent la noile circumstanțe și se asigură că rezultatul final reflectă calitatea artistică a proiectului inițial.

2166 - Designer grafică și multimedia

2166.2 - Artist desene animate

- C.29 Analizează un scenariu - Fragmentează un scenariu analizând dramaturgia, forma, temele și structura scenariului. Efectuează cercetări relevante, dacă este necesar.
- C.30 Asigură calitatea vizuală a decorurilor - Inspectează și modifică decorul peisagistic și modul în care este aranjat platoul pentru a asigura o calitate vizuală optimă având în vedere restricțiile de timp, buget și forță de muncă
- C.31 Creează animații - Concepe și dezvoltă animații vizuale utilizându-și creativitatea și competențele informatice. Face că obiectele sau personajele să pară vii prin manipularea luminii, a culorii, a texturii, a umbrelor și a transparenței, sau prin manipularea imaginilor statice pentru a da impresia de mișcare.
- C.32 Creează medii 3d - Dezvoltă reprezentări 3D generate de calculator ale unui decor precum mediul simulat, în care utilizatorii interacționează.
- C.33 Lucrează cu software de grafică computerizată 3d - Utilizează instrumente TIC grafice, cum ar fi Autodesk Maya, Blender, care permit editarea digitală, modelarea, redarea și compoziția grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale.

2166.10 - Ilustrator / ilustratoare

- C.34 Creează imagini digitale - Creează și prelucrează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care descriu obiecte animate sau care ilustrează un proces, utilizând animația pe calculator sau programe de modelare.
- C.35 Editează imagini - Editează diverse tipuri de imagini, cum ar fi fotografiile sau ilustrațiile analogice și digitale.
- C.36 Creează secvențe narative pentru filme de animație - Elaborează secvențe narative și fire narative pentru filmele de animație, utilizând software pentru computere și tehnici de desen manual.
- C.37 Respectă formatele de publicare - Trimite materialul de text pentru tipărire. Respectă întotdeauna formatele de publicare cerute și prevăzute.
- C.38 Aplică tehnici de tehnoredactare computerizată - Aplică tehnici de tehnoredactare computerizată și programe de calculator pentru a crea așezări în pagină și text de calitate tipografică.

Competențe transversale

- CT1 Dă dovadă de inițiativă - Este proactiv și face primul pas într-o acțiune fără a aștepta să afle ce spun sau fac ceilalți.
- CT2 Își asumă responsabilitatea - Acceptă responsabilitatea și răspunderea pentru propriile decizii și acțiuni profesionale sau pentru cele delegate altora.
- CT3 Respectă diversitatea valorilor și a normelor culturale - Dă dovadă de competență interculturală și de respect față de valorile și normele culturale. Dă dovadă de toleranță și de apreciere față de diferitele valori și norme deținute de persoane și culturi diferite și dezvoltate în circumstanțe diferite sau în momente și locuri diferite.
- CT4 Lucrează în echipe - Lucrează cu încredere în cadrul unui grup, fiecare făcându-și partea lui în serviciul întregului.
- CT5 Gândește critic - Pronunță și apară hotărâri pe baza dovezilor interne și a criteriilor externe. Evaluează critic credibilitatea și fiabilitatea informațiilor înainte de a le utiliza sau de a le transmite altora. Dezvoltă o gândire independentă și critică.
- CT6 Gândește în mod creativ - Generează idei noi sau le combină pe cele existente pentru a dezvolta soluții inovatoare și noi.
- CT7 Aplică cunoștințe în domeniul științelor sociale și umaniste - Demonstrează o înțelegere a naturii, a pluralității și a funcției grupurilor sociale și politice, precum și a relației acestora cu dimensiunea socio-economică a societății. Înțelege rolul și locul indivizilor în societate.

General competencies

265102- Visual artist

- C.1 Contextualizes artistic activity - Identify the influences and frames the activity in a certain tendency which can be artistic, aesthetic or philosophical in nature. Analyzes the evolution of artistic trends, consults with experts in the field, participates in events, etc.*
- C.2 Adapt the artistic concept to the location - Adjust plans to other locations in terms of concept art.*
- C.3 Define the artistic approach - Define your own artistic approach, analyzing your previous work and experience, identifying the components of your creative signature and starting from this research to describe your own artistic vision.*
- C.4. Collect artwork reference materials - Collect samples of materials that are expected to be used in the creative process, especially if the desired artwork requires the intervention of skilled workers or specific production processes.*
- C.5 Select raw materials for creating art objects - Select raw materials for artistic purposes according to strength, color, texture, weight, size and other characteristics that should guarantee the feasibility of artistic creation in terms of shape, intended color, etc. - even if the result could be different. Raw materials can be used for artistic purposes, such as paint, ink, acrylic colors, charcoal, oil or computer programs, as well as residues, live products (fruits, etc.) and any kind of materials, depending on the creative project.*
- C.6 Create original designs - Create original designs based on texts, in-depth research and discussions with authors, journalists and specialists.*
- C.7 Study artistic techniques - Study a variety of artistic techniques and learn how to apply them to concrete art projects.*
- C.8 Develop creative ideas - Develops new artistic concepts and creative ideas.*

C.9 Use art material for drawing - Use art materials such as paint, brushes, ink, acrylics, charcoal, oil, or software to create works of art.

C.10 Develop proposals for artistic projects - Write project proposals for art centers, artist residencies and galleries.

C.11 Keep an art portfolio - Maintain portfolios of artistic activities to showcase styles, interests, abilities and achievements.

2651.6 - Drawing artist

C.12 Uses traditional illustration techniques - Create drawings using traditional illustration techniques such as watercolour, pen and ink, airbrush, oil painting, pastels, woodcut and linoleum cut-outs.

C.13 Uses digital illustration techniques - Create drawings using digital illustration programs and techniques.

C.14 Choose illustration styles - Selects appropriate illustration style, medium and techniques according to project needs and client requests.

C.15 Create original designs - Create original designs based on texts, in-depth research and discussions with authors, journalists and specialists.

C.16 Design visuals - Design and apply visual elements such as line, space, color and mass to express emotions or ideas.

C.17 Analyze the texts to be illustrated - Analyze the texts to be illustrated; search and verify sources.

C.18 Interpret the need for illustration - Communicate with clients, publishers and authors to fully interpret and understand their professional needs.

2651.3 - Comic artist

C.19 Choose illustration styles - Selects the appropriate style, medium and illustration techniques according to the needs of the project and the client's requests.

C.20. Analyze the texts to be illustrated - Analyze the texts to be illustrated; search and check the sources.

C.21 Converts raw sketches to virtual sketches - Uses computer programs to roughly draw a graphic representation of a design in a two-dimensional geometric sketch that can be further developed to obtain the final concept.

C.22 Creates narrative sequences for animated films - Develops narrative sequences and narrative threads for animated films, using computer software and manual drawing techniques.

C.23 Study the relationship between the characters - Study characters from the scripts and the relationships between them.

C.24 Develop creative ideas - The development of new artistic concepts and creative ideas.

C.25 Compose the story for the digital games - Create a story for digital games by writing a detailed plot and storyboard with descriptions and objectives for the games.

C.26 Complete the project respecting the budget - It makes sure that it falls within the budget. Adapts the expenses with the works and materials to the budget

C.27 Respect the information document sent by the client - Interprets and responds to requirements and expectations, as discussed and agreed with clients.

C.28 Adapt the existing projects to the new circumstances - It adapts an existing project to the new circumstances and ensures that the final result reflects the artistic quality of the initial project.

2166 - Graphic and multimedia designers

2166.2 - Animation layout artist

C.29 Analyze a script - It fragments a script by analyzing the dramaturgy, form, themes and structure of the script. Carry out relevant research, if necessary.

C.30 It ensures the visual quality of the scenery - Inspects and modifies scenery and set layout to ensure optimal visual quality given time, budget and manpower constraints.

C.31 Create animations - He designs and develops visual animations using his creativity and computer skills. It makes objects or characters appear alive by manipulating light, color, texture, shadows and transparency, or by manipulating still images to give the impression of movement.

C.32 Create 3D environments - It develops computer-generated 3D representations of a setting such as a simulated environment, in which users interact.

C.33. Works with 3d computer graphics software - Use graphic ICT tools, such as Autodesk Maya, Blender, which allow digital editing, modeling, rendering and graphic composition. These tools are based on the mathematical representation of three-dimensional objects.

2166.10 - Illustrator

C.34 Create digital images - Creates and processes two-dimensional and three-dimensional digital images that describe animated objects or that illustrate a process, using computer animation or modeling programs.

C.35 Edit images - Edit various types of images, such as photos or analog and digital illustrations.

C.36 Creates narrative sequences for animated films - Develops narrative sequences and narrative threads for animated films, using computer software and manual drawing techniques.

C.37 Respect the publication formats - Send the text material for printing. Always respect the required and provided publication formats.

C.38 Apply DTP computerized techniques - Apply computerized DTP techniques and computer programs to create page layouts and typographical quality text.

Transversal Competences

CT1 Shows initiative - Is proactive and takes the first step in an action without waiting to hear what others say or do.

CT2 Takes Responsibility - Accepts responsibility and accountability for own professional decisions and actions or for those delegated to others.

CT3 Respects the diversity of cultural values and norms - Demonstrates intercultural competence and respect for cultural values and norms. Shows tolerance and appreciation for the different values and norms held by different people and cultures and developed under different circumstances or at different times and places.

CT4 Work in teams - Work confidently within a group, each doing their part in the service of the whole.

CT5 Thinks critically - Makes and forms judgments based on internal evidence and external criteria. Critically evaluate the credibility and reliability of information before using it or passing it on to others. Develop independent and critical thinking.

CT6 Thinks creatively - Generates new ideas or combines existing ones to develop innovative and new solutions.

CT7 Applies knowledge in the social sciences and humanities - Demonstrates an understanding of the nature, plurality and function of social and political groups and their relationship to the socio-economic dimension of society. Understands the role and place of individuals in society.

Detaliile programului absolvit, calificativele/notele/creditele ECTS/SECT obținute

(conform Registrului matricol al facultății, volumul nr. ____ / ____)

Programme details and the individual grades/ marks/ number of ECTS/SECT obtained

(according to Faculty Student Records, volume no. ____/ ____)

4.3

Nr. No		Denumirea disciplinei Subject	3)Total ore Number of hours		Nota/ Grade		Nr. credite Number of ECTS credits	
			C	S, LP, P	Sem I 1 st sem	Sem II 2 nd sem	Sem I 1 st sem	Sem II 2 nd sem
Anul I (anul universitar _____) 1 st Year of study (academic year _____)								
1	Investigații conceptuale în artele vizuale 1 Conceptual Investigations in Visual Arts 1	14	14		-	6	-	
2	Explorări avansate în Bandă desenată și desen animat 1 Advanced Explorations in Comics and Cartoons 1	14	28		-	7	-	
3	Discursuri asupra artei 1 Discourses on Art 1	14	14		-	3	-	
4	Etică și integritate academică 1 Academic Ethics and Integrity 1	14	14		-	3	-	
5	Aplicații practice în Bandă desenată și desen animat 1 Practical Applications in Comics and Cartoons 1	-	28		-	4	-	
6	Tehnici experimentale de specializare 1 Specialized Experimental Techniques 1	14	14		-	5	-	
7	Antreprenoriat cultural și creativ 1 Creative and Cultural Entrepreneurship 1	-	14		-	2	-	
8	Investigații conceptuale în artele vizuale 2 Conceptual Investigations in Visual Arts 2	14	14	-		-	6	
9	Explorări avansate în Bandă desenată și desen animat 2 Advanced Explorations in Comics and Cartoons 2	14	28	-		-	7	
10	Comunicare și limbaj în artele vizuale 1 Communication and Language in Visual Arts 1	14	14	-		-	3	
11	Discursuri asupra artei 2 Discourses on Art 1	14	14	-		-	3	
12	Aplicații practice în Bandă desenată și desen animat 2 Practical Applications in Comics and Cartoons 2	-	28	-		-	4	
13	Tehnici experimentale de specializare 2 Specialized Experimental Techniques 2	14	14	-		-	5	
14	Antreprenoriat cultural și creativ 2 Creative and Cultural Entrepreneurship 2	-	14	-		-	2	
Promovat cu media : 4) Pass, average grade per academic year				Total credite/ Total ECTS/SECT credits:				
Anul II (anul universitar _____) 2 nd Year of study (academic year _____)								
1	Investigații conceptuale în artele vizuale 3 Conceptual Investigations in Visual Arts 3	28	14		-	6	-	
2	Explorări avansate în bandă desenată și desen animat 3 Advanced Explorations in Comics and Cartoons 3	28	42		-	12	-	
3	Metodologia elaborării disertației 1 Methodology for Elaborating the Diploma Project 1	14	14		-	4	-	
4	Aplicații practice în bandă desenată și desen animat 3 Practical Applications in Comics and Cartoons 3	-	28		-	4	-	
5	Tehnici experimentale neconvenționale 3 Unconventional Experimental Techniques 3	14	14		-	4	-	
6	Investigații conceptuale în artele vizuale 4 Conceptual Investigations in Visual Arts 4	28	14	-		-	6	
7	Explorări avansate în Bandă desenată și desen animat 4 Advanced Explorations in Comics and Cartoons 4	28	42	-		-	12	

8	Metodologia elaborării disertației 4 <i>Methodology for Elaborating the Dissertation Project 4</i>	14	14	-	-	4
9	Aplicații practice în bandă desenată și desen animat 4 <i>Practical Applications in Comics and Cartoons 4</i>	-	28	-	-	4
10	Tehnici experimentale neconvenționale 4 <i>Unconventional Experimental Techniques 4</i>	-	28	-	-	4
Promovat cu media : ⁴⁾ <i>Pass, average grade per academic year</i>		Total credite/ <i>Total ECTS/SECT</i> credits:				

Promovat: DA	Media ⁵⁾ aritmetică a anilor de studii:	Total credite:
<i>Pass: YES</i>	<i>The arithmetic mean of the study years:</i>	<i>Total ECTS/SECT credits:</i>

Sistemul de notare și, dacă sunt disponibile, informații privind distribuția statistică a notelor
Grading scheme and, if available, grade distribution guidance

Notarea unei discipline se face pe o scală de la 10 la 1, notele acordate fiind numere întregi; nota minimă de promovare este 5 iar nota maximă este 10.

Media minimă de promovare a anilor de studii pentru promoția _____, domeniul de studii Arte vizuale, programul de studii Bandă desenată și desen animat este _____, iar media maximă este _____, titularul fiind clasat pe locul ____ dintr-un total de _____ absolvenți.

4.4

Grades are integer numbers and given on a scale from 10 (the highest grade) to 1 (the lowest grade); the lowest passing grade is 5.

The passing overall average grades for the class _____, field of study Visual arts, study programme in Comics and Cartoon, are: lowest average: _____ (out of 10) and highest average _____ (out of 10).

The degree holder is ranked 1 out of 10 graduates.

5. INFORMAȚII SUPLIMENTARE ADDITIONAL INFORMATION

Informații suplimentare
Additional information

Alte surse pentru obținerea mai multor informații
Further information sources

5.1 Titularul a obținut un Certificat de Absolvire a Programului de Formare Psihopedagogică.
The holder has obtained a Graduation Certificate of the Psycho-Pedagogical Study Program.

5.2

6. INFORMAȚII PRIVIND DREPTURILE CONFERITE DE CALIFICARE ȘI DE TITLU (dacă este cazul) INFORMATION ON THE FUNCTION OF THE QUALIFICATION AND DEGREE (if applicable)

Possibilități de continuare a studiilor (după promovarea examenului de finalizare)
Access to further study (after passing the final examination)

6.1 STUDII UNIVERSITARE DE DOCTORAT PhD STUDIES

Statutul profesional (dacă este cazul)
Professional status (if applicable)

Statutul profesional al absolventului de Master presupune o calificare multiplă: 265102- Artist plastic; 2651 – Specialist in arte vizuale; 2651.6 - Desenator artistic; 2651.3 - Artist de benzi desenate; 2166 - Designer grafică și multimedia; 2166.2 - Artist desene animate; 2166.10 - Ilustrator / ilustratoare.

- Parcurgerea și promovarea programului de studii psihopedagogice, nivelul II, acordă absolvenților de masterat dreptul să ocupe posturi didactice la toate nivelurile sistemului național de învățământ preuniversitar.

6.2

The professional status of the Master's Degree requires a multiple qualification : 265102- Plastic artist; 2651 - Visual arts specialist; 2651.6 - Artistic draughtsman; 2651.3 - Comic artist; 2166 - Graphic and multimedia designer; 2166.2 - Cartoon artist; 2166.10 – Illustrator.

- Participating and graduating from the psycho pedagogic program, 2nd level, gives the MA graduates the right to work as teachers / professors at all levels of the national pre-university educational system.

7. LEGALITATEA SUPLIMENTULUI CERTIFICATION OF THE SUPPLEMENT

Funcția
Position

Semnătura
Signature

Funcția
Position

Semnătura
Signature

7.1 **Rector**
Rector

7.2 **Secretar șef universitate**
University Registrar

7.3	Decan <i>Dean</i>	7.4	Secretar șef facultate <i>Faculty Registrar</i>
7.5	⁵⁾ Nr. și data eliberării <i>No., dated.</i> 	7.6	Ștampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i>

¹⁾ Denumirea ministerului și a instituției de învățământ superior care a asigurat școlarizarea și care eliberează suplimentul la diplomă

¹⁾ Name of ministry and institution administering studies and provided diploma supplement.

²⁾ Se va completa de către instituția de învățământ superior care eliberează diploma. Aceasta trebuie să verifice legalitatea tuturor înscrisurilor de pe diplomă și de pe suplimentul la diplomă.

²⁾ To be filled in by the awarding institution that must check the legality of all information provided in the diploma and diploma supplement.

³⁾ Se va menționa numărul total de ore, din care: numărul total de ore de curs (C); numărul total de ore de seminar (S); numărul total de ore de lucrări practice (LP); numărul total de ore de proiect (P); etc.

³⁾ It shall be mentioned the total hours of which total hours for courses (C), seminars(S), practical courses (LP), projects (P).

⁴⁾ Media anuală, cu două zecimale, fără rotunjire.

⁴⁾ Average grade per academic year, with two decimals and without rounding off.

⁵⁾ Media aritmetică a anilor de studii, cu două zecimale, fără rotunjire.

⁵⁾ The arithmetic mean of the study years with two decimals and without rounding off.

⁶⁾ Se va completa de către instituția care a asigurat școlarizarea titularului.

⁶⁾ To be filled in by the institution administering studies.

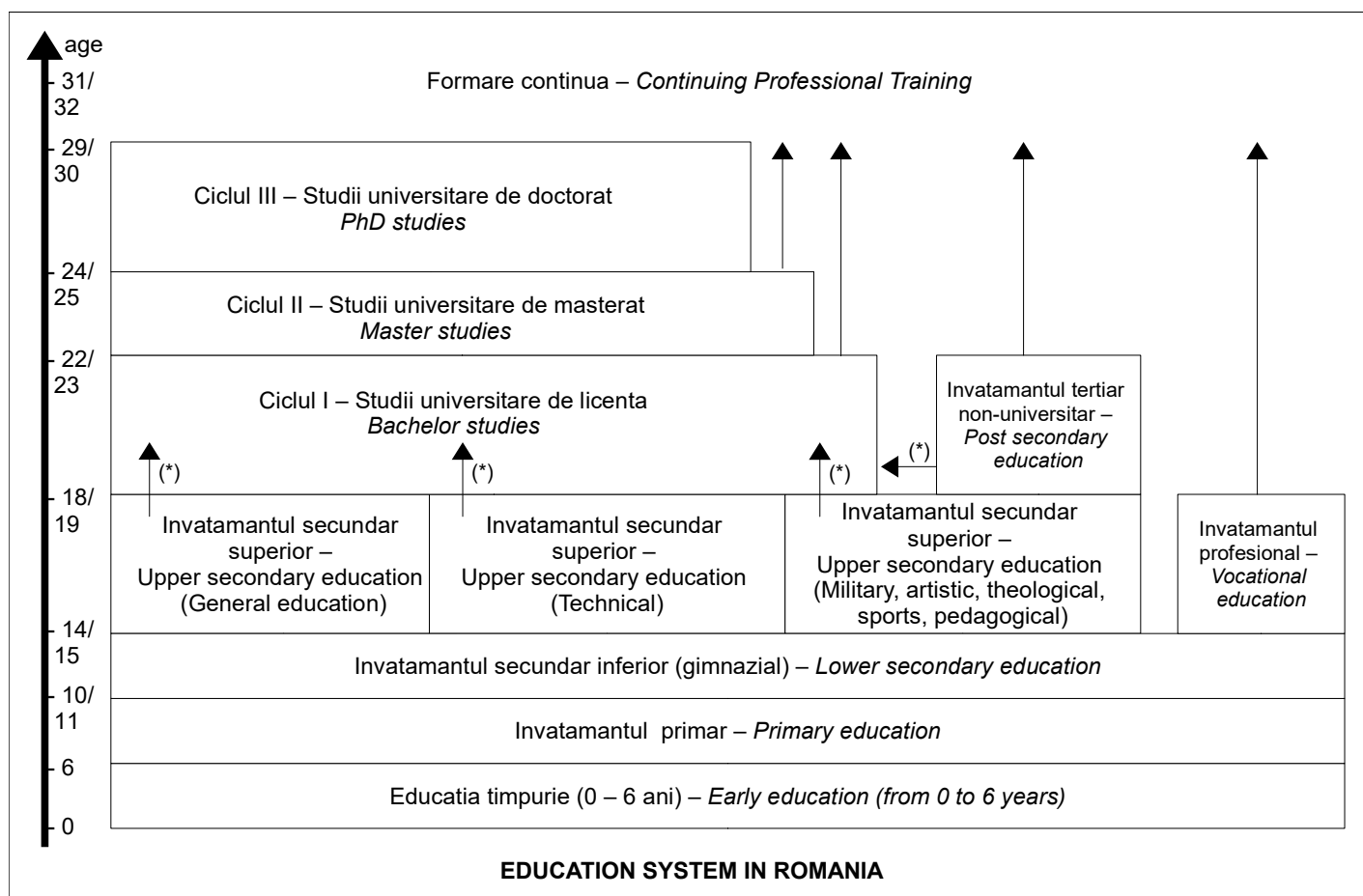
Suplimentul la diplomă se va redacta pe format A4 (față/verso), se va numerota și se va ștampila pe fiecare pagină, pe colțul din dreapta jos (L.S.), cu același specimen de la 7.6.

Diploma supplement shall be printed on both sides of an A4 paper format (both sides) and shall be numbered and stamped on each page on the right bottom corner (L.S.), with the same specimen from 7.6.

Punctul 4.3. „Detalii privind programul absolvit (conform Registrului matricol al facultății, volumul nr. ” va fi completat cu durata corespunzătoare programului de studii universitare de master sau cu durata profesiilor reglementate.

The point 4.3 „Programme details and the individual grades/marks/ECTS/SECT credits obtained (according to Faculty Student Records, volume no.)” will be completed with the appropriate duration of university master’s program or with the duration of regulated professions

8. INFORMAȚII PRIVIND SISTEMUL NAȚIONAL DE ÎNVĂȚĂMÂNT INFORMATION ON THE NATIONAL EDUCATION SYSTEM



PREZENTARE GENERALĂ A SISTEMULUI NAȚIONAL DE ÎNVĂȚĂMÂNT SUPERIOR *Overview of the national higher education system*

Accesul în învățământul superior se bazează pe diploma de bacalaureat (obținută la sfârșitul învățământului secundar superior), iar accesul la programe de master se bazează pe diploma obținută după finalizarea studiilor de licență (BA/BSc/BEng).

Access to higher education is based on the baccalaureate diploma (obtained at the end of upper secondary education) and access to master programmes is based on the bachelor degree (BA/BSc/BEng).

Studiile universitare de licență (BA/BSc/BEng) presupun 180-240 de puncte de credit, calculate în conformitate cu sistemul european de credite transferabile (ECTS/SECT), și se finalizează prin nivelul 6 din cadrul european al calificărilor pentru învățare pe tot parcursul vieții (EQF/CEC).

Bachelor studies (BA/BSc/BEng) presuppose 180-240 credit points, calculated in accordance with the European Credit Transfer System (ECTS/SECT), and ends with the level 6 from the European Qualifications Framework for lifelong learning (EQF/CEC).

Studiile universitare de master (MA/MSc/MEng) presupun 60-120 de puncte de credit, calculate în conformitate cu sistemul european de credite transferabile (ECTS/SECT), și se finalizează prin nivelul 7 din EQF/CEC.

Master studies (MA/MSc/MEng) presuppose 60-126 credit points, calculated in accordance with the European Credit Transfer System (ECTS/SECT), and ends with the level 7 EQF/CEC.

Pentru profesii reglementate prin norme, recomandări sau bune practici europene, studiile universitare de licență și masterat pot fi oferite comasat, într-un program unitar de studii universitare cu o durată cuprinsă între 5 și 6 ani, la învățământul cu frecvență, diplomele obținute fiind echivalente diplomei de master (în următoarele domenii de studiu: Medicină - 360 de ECTS/ SECT, Stomatologie - 360 de ECTS/ SECT, Farmacie - 300 ECTS/ SECT, Medicină Veterinară - 360 ECTS/ SECT, Arhitectură - 360 ECTS/ SECT).

For professions regulated by European norms, regulations or good practices, bachelor (BA/BSc/BEng) and master studies (MA/MSc/MEng) can be provided as part of a 5 to 6 year full-time programme of study, thus diplomas are recognised as master's degree certificates (the following fields of study are considered: Medicine - 360 ECTS/SECT, Dentistry - 360 ECTS/SECT, Pharmacy - 300 ECTS/SECT, Veterinary Medicine - 360 ECTS/SECT, Architecture - 360 ECTS/SECT).

Studiile universitare de doctorat conduc la o teză de doctorat, iar candidații care finalizează primesc diploma de doctor. Studiile universitare de doctorat permit dobândirea unei calificări de nivelul 8 din EQF/CEC.

PhD studies result in a doctoral research thesis, while successful candidates are awarded a PhD diploma. Doctoral studies allow obtaining a qualification at level 8 EQF/CEC.

Sistemul de învățământ superior românesc este un sistem deschis. Toate universitățile din România folosesc Sistemul European de Credite Transferabile (ECTS/SECT).

The Romanian higher education system is an open system. All Romanian universities use the European Credit Transfer System (ECTS/SECT).

Programele de studii universitare pot fi organizate, după caz, conform reglementărilor legale în vigoare, la următoarele forme de învățământ: cu frecvență, cu frecvență redusă și la distanță.

University programs can be organized, as appropriate, according to legal regulations, at the following forms of education: full time, part time and distantly.

De asemenea, universitățile oferă programe de formare profesională continuă, pe baza cererilor de pe piața muncii.

Universities also provide continuing professional training programmes based on the market demands.

(*) În conformitate cu Legea 1/2011

According to Law no. 1/2011