

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>		Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family name(s) (after marriage) (if applicable)</i>
1.1a		1.1b
Inițiala (inițialele) prenumelui (prenumelor) tatălui / mamei <i>Initial(s) of father's / mother's first name(s)</i>		Prenumele <i>First name(s)</i>
1.2a		1.2b
Data nașterii (anul/luna/ziua) <i>Date of birth (year/month/day)</i>		Locul nașterii (localitatea, județul, țara) <i>Place of birth</i>
1.3a		1.3b
Numărul matricol <i>Student enrolment number</i>		Codul numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i>
1.4		1.5
Anul înmatriculării <i>Year of enrolment</i>		
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		2.2b
Programul de studii <i>Programme of study</i>		
Numele și statutul instituției de învățământ superior care eliberează diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i>		
2.3a		2.3b
Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor (în limba română) <i>Faculty administering the final examination</i>		
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		2.4b
Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i>		
Limba (limbile) de studiu / examinare <i>Language(s) of instruction/ examination</i>		
2.5		
3. INFORMATII PRIVIND NIVELUL CALIFICĂRII INFORMATION ON THE LEVEL OF THE QUALIFICATION		
Nivelul calificării <i>Level of qualification</i>		
3.1	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		
Condiții de admitere <i>Access requirement(s)</i>		
3.3		
Diplomă de licență și concurs de admitere conform metodologiei proprii.		

4. INFORMAȚII PRIVIND CURRICULUL ȘI REZULTATELE OBTINUTE 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

2163 Designeri produse și îmbrăcăminte

C.1. Se orientează spre inovare în practicile curente - Caută îmbunătățiri și prezintă soluții inovatoare, cu utilizarea creativității și a gândirii alternative pentru a elabora noi tehnologii, metode sau idei și răspunsuri la problemele legate de muncă.

C.2. Creează moodboard-uri - Creează moodboard-uri pentru colecții de modă sau de decorațiuni interioare, colectând diferite surse de inspirație, senzații, tendințe și texturi, și discută cu persoanele implicate în proiect pentru a se asigura că forma, designul, culorile și genul la nivel mondial ale colecțiilor se potrivesc comenzii sau proiectului artistic conex.

C.3. Monitorizează evoluțiile de pe piața tehnologiei utilizate în design - Identifică și explorează evoluțiile recente ale tehnologiei și materialelor utilizate în industria spectacolelor în direct pentru a crea un cadru tehnic actualizat pentru activitatea personală de design a unei persoane.

C.4. Utilizează software pentru design specializat - Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilității a unui software specializat.

C.5. Colaborează cu designeri - Comunica și colaborează cu alți designeri pentru a coordona produse și proiecte noi.

C.6. Dezvoltă idei de design în strânsă cooperare cu echipa artistică - Împartășește și dezvoltă idei de design împreună cu echipa artistică. Conceptualizează idei noi în mod independent și împreună cu alții. Prezintă ideea proprie, obține feedback și îl ia în considerare. Se asigura că proiectul se potrivește cu activitatea altor designeri.

C.7. Utilizează tehnici de comunicare - Aplică tehnici de comunicare care le permit interlocutorilor să se înțeleagă reciproc mai bine și să realizeze o comunicare corectă în transmiterea mesajelor.

C.8. Utilizează instrumente informatice Utilizează computere, rețele informatice și alte tehnologii și echipamente de informare pentru stocarea, extragerea, transmiterea și manipularea datelor, în contextul unei societăți sau al unei întreprinderi.

C.9. Ține pasul cu noile tendințe - Monitorizează și urmărește noile tendințe și evoluții în sectoare specifice.

C.10. Explorează idei noi - O cercetare aprofundată pentru identificarea de informații în vederea dezvoltării de idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite baze de producție.

C.11. Utilizează software pentru producție asistată pe calculator - Utilizează programe pentru producție asistată pe calculator (CAM) pentru a controla utilajele și mașinile-unelte în procesele de creare, modificare, analiză sau optimizare ca parte a proceselor de fabricație a pieselor de lucru.

C.12. Interpretează desene tehnice - Interpretează desenele tehnice ale unui produs realizat de inginer pentru a sugera îmbunătățiri, pentru a face modele ale produsului sau pentru a îl exploata.

C.13. Concepe designul produsului - Transforma cerințele pieței în proiectare și dezvoltare de produse.

4.2 C.14. Concepe și execută modelul fizic al unui produs Construieste un model al produsului din lemn, argila sau alte materiale utilizând unelte manuale sau electrice.

C.15. Utilizează tehnici de ilustrare digitale - Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală.

C.16. Proiectează machete - Proiectează machete de produse, cum ar fi vehicule sau clădiri, care reprezintă cu precizie dimensiunile produsului într-un format mai mic.

C.17. Utilizează tehnici de ilustrare tradiționale - Creează desene cu ajutorul tehnicilor de ilustrare tradiționale, cum ar fi acuarela, stiloul și tus, aerograf, pictura în ulei, pasteluri, gravura în lemn și decupaje de linoleum.

C.18. Se consultă cu echipa de designer - Discută despre proiect și conceptele de proiectare cu echipa de proiectare, finalizează propunerile și le prezintă partilor interesate.

C.19. Concepe mobilier original - Stăpânește și dezvoltă estetica industrială prin studiu continuu de forme noi, adaptată la funcția obiectelor vizate de studiu (obiecte de uz casnic, mobilier urban etc.).

C.20. Se adaptează la noi materiale pentru design - Fără a neglija tehnicile și materialele mai tradiționale, monitorizează inovația în domeniul materialelor, cum ar fi rasinile, materialele plastice, vopselele, metalele noi etc., dezvoltă capacitatea de a le utiliza și de a le include în proiectele de design.

2163.1 Designer industrial

C.21. Asigură legătura cu inginerii - Colaborează cu inginerii pentru a asigura o înțelegere comună și pentru a discuta proiectarea, dezvoltarea și îmbunătățirea produselor.

C.22. Determină caracterul adecvat al materialelor - La proiectarea produselor, determină dacă materialele sunt adecvate și disponibile pentru producție.

C.23. Efectuează activități de idee - Implementează diverse tehnici pentru a genera idei. Schițarea, crearea de prototipuri și brainstormingul sunt exemple ale acestor tehnici.

C.24. Efectuează cercetare de piață - Culege, evaluează și reprezintă date privind piața-tintă și clienții pentru a facilita dezvoltarea strategică și studiile de fezabilitate. Identifică tendințele pieței.

C.25. Efectuează cercetare în legătură cu curente din design - Efectuează cercetare cu privire la evoluțiile prezente și viitoare și la curente din design, precum și la caracteristicile-tintă conexe ale pieței.

C.26. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare - Enumără specificațiile de proiectare, cum ar fi materialele și piesele care trebuie utilizate și o estimare a costurilor.

C.27. Prezintă propuneri de design artistic - Elaborează și prezintă sugestii detaliate de design pentru o anumită producție unui grup mixt de persoane, inclusiv personal tehnic, artistic și de conducere.

C.28. Realizează schițe de proiectare - Creează fotografii în stare brută pentru a contribui la elaborarea și comunicarea conceptelor de proiectare.

C.29. Respectă documentul informativ transmis de client - Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clientii.

C.30. Respectă termenele - Se asigură ca procesele operationale sunt încheiate la o dată convenită anterior.

2163.1.1 Designer autovehicule rutiere

C.31. Interpretează desene tehnice - Interpretează desenele tehnice ale unui produs realizat de inginer pentru a sugera îmbunătățiri, pentru a face modele ale produsului sau pentru a îl exploata.

C.32. Realizează schițe de proiectare - Creează fotografii în stare brută pentru a contribui la elaborarea și comunicarea conceptelor de proiectare.

C.33. Utilizează software CAD - Utilizează sisteme de proiectare asistată de calculator (CAD) care să contribuie la crearea, modificarea, analiza sau optimizarea unui desen sau model industrial.

C.34. Utilizează software pentru producție asistată pe calculator - Utilizează programe pentru producție asistată pe calculator (CAM) pentru a controla utilajele și mașinile-unelte în procesele de creare, modificare, analiză sau optimizare ca parte a proceselor de fabricație a pieselor de lucru.

2163.1.5 Designer bijuterii

C35. Creează bijuterii - Creează articole de bijuterii utilizând materiale prețioase precum argint și aur.

C35. Creează modele de bijuterii - Creează noi modele de bijuterii și produse și modifică modele existente.

C37. Utilizează echipamente pentru bijuterii - Manipulează, modifică sau repară echipamente pentru realizarea de bijuterii, precum sistemele de montare, dispozitivele de fixare și uneltele manuale, cum ar fi șcreperile, cuțitele, instrumentele de gravat și instrumentele de modelat.

3432.1 Designer de interior

C38. Concepe un design interior specific - Concepe un design conceptual interior potrivit cu dispoziția globală pe care trebuie să o transmită camera (camerele) în conformitate cu standardele de calitate convenite. Respectă comanda unui client pentru un spațiu domestic sau conceptul unei producții artistice, cum ar fi un film sau un teatru.

C39. Pregătește desene detaliate pentru designul interior - Pregătește desene de lucru sau imagini digitale suficient de detaliate utilizând software-ul pentru a transmite o previzualizare realistă a proiectului de design interior.

C40. Monitorizează tendințele în materie de design interior - Monitorizează tendințele în materie de design interior prin orice mijloace, inclusiv prin participarea la târguri de design profesionale, reviste specializate, creație artistică clasică și contemporană în cinematografe, publicitate, teatru, circ și arte vizuale.

C41. Păstrează un portofoliu artistic - Păstrează portofoliile de activități artistice pentru a prezenta stiluri, interese, capacități și realizări.

2166.7 Designer media digitală

C42. Asigură conținut multimedia – Elaborează materiale multimedia, cum ar fi capturi de ecran, grafice, diapozitive, animații și videoclipuri, care urmează să fie utilizate ca și conținut integrat într-un context informațional mai larg.

C43. Converstește obiecte reale în obiecte de animație - Converstește obiecte reale în elemente de animație vizuală, utilizând tehnici de animație cum ar fi scanarea optică.

C44. Creează scheletul website-ului – Elaborează o imagine sau un set de imagini care afișează elementele funcționale ale unui site web sau ale unei pagini, utilizate în mod obișnuit pentru planificarea funcționalității și structurii unui site internet.

C45. Dezvoltă conținut digital - Creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale.

C46. Proiectează grafică computerizată - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei.

2166.9 - Designer grafică

C47. 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

C48. Transpune cerințele într-un model vizual - Elaborează modelul vizual pornind de la specificații și cerințe date, pe baza analizei domeniului de aplicare și a publicului-țintă. Creează o reprezentare vizuală a ideilor, cum ar fi sigle, elemente grafice pentru site-ul web, jocuri și formate digitale.

Competențe transversale

CT1. Utilizează dispozitivele și aplicațiile digitale - creează conținut digital aplică competențe de bază în materie de programare efectuează căutări pe internet aplică măsuri de securitate digitală operează echipamente hardware digitale administrează identitatea digitală utilizează software de comunicare și colaborare

CT 2. Gândește creativ și inovativ Planifică și organizează Prelucreează informațiile, ideile și conceptele Soluționează probleme

CT 3. Adoptă o abordare proactivă Demonstrează disponibilitatea de a învăța Desfășoară activități în mod eficient Menține o atitudine pozitivă

CT 4 Colaborează în echipe și rețele Comunică Conduce pe alții Respectă codul de conduită etică Sprijină sau susține pe alții

General competencies

2163 Product and garment designers

C.1. Orients towards innovation in current practices - Seeks improvements and presents innovative solutions, using creativity and alternative thinking to develop new technologies, methods or ideas and responses to work-related problems.

C.2. Creates moodboards - Creates moodboards for fashion or interior design collections, collecting different sources of inspiration, feelings, trends and textures, and discusses with those involved in the project to ensure that the shape, design, colors and global genre of the collections fit the commission or related art project.

C.3. Monitors market developments in technology used in design - Identifies and explores recent developments in technology and materials used in the live performance industry to create an up-to-date technical framework for an individual's personal design work.

C.4. Uses specialized design software - Develops new designs through the skillful use of specialized software.

C.5. Collaborates with designers - Communicate and collaborate with other designers to coordinate new products and projects.

C.6. Develop design ideas in close cooperation with the artistic team - Share and develop design ideas with the artistic team. Conceptualizes new ideas independently and together with others. Presents own idea, gets feedback and takes it into consideration. Ensures the project fits with the work of other designers.

C.7. Uses communication techniques - Applies communication techniques that enable interlocutors to understand each other better and to communicate messages correctly.

C.8. Uses IT tools - Uses computers, computer networks and other information technology and equipment to store, retrieve, transmit and manipulate data, in the context of a company or business.

C.9. Keeps abreast of new trends - Monitors and tracks new trends and developments in specific sectors.

C.10. Explores new ideas - In-depth research to identify information in order to develop new ideas and concepts for the design of a particular production base.

C.11. Uses computer-aided manufacturing software - Uses computer-aided manufacturing (CAM) software to control machines and machine tools in the processes of creating, modifying, analyzing, or optimizing as part of the manufacturing processes of workpieces.

C.12. Interpret Technical Drawings - Interpret technical drawings of a product made by an engineer to suggest improvements, make models of the product, or operate the product.

C.13. Conceptualize Product Design - Transform market requirements into product design and development.

C.14. Design and execute the physical model of a product Construct a model of the product from wood, clay or other materials using hand or power tools.

C.15. Use digital illustration techniques - Create drawings using digital illustration programs and techniques.

C.16. Designs models - Designs models of products, such as vehicles or buildings, that accurately represent product dimensions in a smaller format.

C.17. Uses traditional illustration techniques - Creates drawings using traditional illustration techniques, such as watercolor, pen and ink, airbrush, oil painting, pastels, woodcuts, and linoleum cut-outs.

C.18. Consults with design team - Discusses project and design concepts with design team, finalizes proposals and presents them to interested parties.

C.19. Design original furniture - Master and develop industrial aesthetics through the continuous study of new forms, adapted to the function of the objects under study (household objects, urban furniture, etc.).

C.20. Adapts to new materials for design - Without neglecting more traditional techniques and materials, monitors innovation in materials such as resins, plastics, paints, new metals, etc., develops the ability to utilize and incorporate them into design projects.

2163.1 - industrial designer

C.21. Liaise with engineers - Collaborate with engineers to ensure common understanding and to discuss product design, development and improvement.

C.22. Determines suitability of materials - When designing products, determines whether materials are suitable and available for production.

C.23. Performs ideation activities - Implements various techniques to generate ideas. Sketching, prototyping, and brainstorming are examples of these techniques.

C.24. Conducts market research - Collects, evaluates, and represents data on target markets and customers to facilitate strategic development and feasibility studies. Identifies market trends.

C.25. Conduct research on design trends - Conduct research on current and future developments and trends in design, and related market characteristics.

C.26. Develops draft design specifications - Outlines design specifications such as materials and parts to be used and a cost estimate.

C.27. Presents artistic design proposals - Develops and presents detailed design suggestions for a given production to a mixed group of people, including technical, artistic, and management personnel.

C.28. Produces design sketches - Creates raw photographs to help develop and communicate design concepts.

C.29. Complies with client briefing document - Interprets and responds to requirements and expectations as discussed and agreed with clients.

C.30. Meets deadlines - Ensures operational processes are completed by a previously agreed date.

2163.1.1 Automotive designer

C.31. Interprets technical drawings - Interprets technical drawings of a product produced by an engineer to suggest improvements, make models of the product, or operate the product.

C.32. Produces design sketches - Creates rough photographs to help develop and communicate design concepts.

C.33. Uses CAD software - Uses computer-aided design (CAD) systems to help create, modify, analyze, or optimize an industrial design.

C.34. Uses Computer-Aided Manufacturing Software - Uses computer-aided manufacturing (CAM) software to control machines and machine tools in the processes of creating, modifying, analyzing, or optimizing as part of the manufacturing processes of workpieces.

2163.1.5 Jewelry designer

C.35. Jewelry Designer - Designs jewelry items using precious materials such as silver and gold.
 C.36. Creates jewelry designs - Creates new jewelry designs and products and modifies existing designs.
 C.37. Operate Jewelry Equipment - Manipulates, modifies or repairs jewelry making equipment such as mounting systems, fixtures and hand tools such as cutters, knives, engraving tools and shaping tools.

3432.1 Interior designer

C.38. Conceptualize a specific interior design - Conceptualize a conceptual interior design in accordance with the overall mood to be conveyed by the room(s) in accordance with agreed quality standards. Fulfills a client's commission for a domestic space or the concept for an artistic production such as a film or theater.
 C.39. Prepares detailed drawings for interior design - Prepares working drawings or digital images in sufficient detail using software to convey a realistic preview of the interior design project.
 C.40. Monitors interior design trends - Monitors interior design trends by any means, including attending professional design fairs, trade magazines, classic and contemporary art creation in film, advertising, theater, circus, and visual arts.
 C.41. Maintains an artistic portfolio - Maintains portfolios of artistic endeavors to showcase styles, interests, abilities, and accomplishments.

2166.7 Digital media designer

C.42. Design multimedia content - Develops multimedia materials, such as screenshots, graphics, slides, animations, and videos, to be used as integrated content in a broader informational context.
 C.43. Converts real objects into animated objects - Converts real objects into visually animated elements using animation techniques such as optical scanning.
 C.44. Create website skeleton - Develops an image or set of images displaying the functional elements of a website or page, commonly used for planning the functionality and structure of a website.
 C.45. Develops digital content - Creates and edits digital content in different formats, expresses oneself digitally.
 C.46. Design computer graphics - Applies a variety of visual techniques to design graphic material. Combines graphic elements to communicate concepts and ideas.

2166.9 - Graphic Designer

C.47. Converts rough sketches into virtual sketches - Uses computer programs to roughly draw a graphical representation of a design into a two-dimensional geometric sketch that can be further developed into a final concept
 C.48. Translates requirements into a visual model - Develops the visual model from given specifications and requirements, based on analysis of the scope and target audience. Create a visual representation of ideas such as logos, website graphics, games and digital formats.

Transversal competences

CT1. Uses digital devices and applications - creates digital content applies basic programming skills conducts web searches applies digital security measures operates digital hardware equipment manages digital identity uses communication and collaboration software
 CT2 Thinks creatively and innovatively Plan and organize Process information, ideas and concepts Solve problems
 CT 3. Takes a proactive approach Demonstrates willingness to learn Performs activities effectively Maintains a positive attitude
 CT 4 Collaborates in teams and networks Communicates Leads others Observes code of ethical conduct Supports or supports others

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

According to Faculty Student Records, volume no. _____ / _____ / _____							
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 _____) <i>1st Year of study (academic year _____)</i>							
1	Investigații conceptuale în artele vizuale 1 <i>Conceptual Investigations in Visual Arts 1</i>	14	14		-	6	-
2	Explorări avansate în design 1 <i>Advanced Explorations in Design 1</i>	14	28		-	7	-
3	Etică și integritate academică 1 <i>Academic Ethics and Integrity 1</i>	14	14		-	3	-
4	Discursuri asupra artei 1 <i>Discourses on Art 1</i>	14	14		-	3	-
5	Aplicații practice în design 1 <i>Practical Applications in Design 1</i>	-	28		-	4	-
6	Tehnici experimentale de specializare 1 <i>Specialized Experimental Techniques 1</i>	14	14		-	5	-
7	Tehnici experimentale neconvenționale 1 <i>Unconventional Experimental Techniques 1</i>	14	14		-	5	-
8	Antreprenoriat cultural și creativ 1 <i>Creative and Cultural Entrepreneurship 1</i>	-	14		-	2	-

9	Investigații conceptuale în artele vizuale 2 <i>Conceptual Investigations in Visual Arts 2</i>	14	14	-		-	6
10	Explorări avansate în design 2 <i>Advanced Explorations in Design 2</i>	14	28	-		-	7
11	Comunicare și limbaj în artele vizuale 2 <i>Communication and Language in Visual Arts 2</i>	14	14	-		-	3
12	Discursuri asupra artei 2 <i>Discourses on Art 2</i>	14	14	-		-	3
13	Aplicații practice în design 2 <i>Practical Applications in Design 2</i>	-	28	-		-	4
14	Tehnici experimentale de specializare 2 <i>Specialized Experimental Techniques 2</i>	14	14	-		-	5
15	Tehnici experimentale neconvenționale 2 <i>Unconventional Experimental Techniques 2</i>	14	14	-		-	5
16	Antreprenoriat cultural și creativ 2 <i>Creative and Cultural Entrepreneurship 2</i>	-	14	-		-	2

Promovat cu media : ⁴⁾
Pass, average grade per academic year

Total credite/ Total ECTS/SECT
credits:

Anul II (anul universitar _____)
2nd Year of study (academic year _____)

1	Investigații conceptuale în artele vizuale 3 <i>Conceptual Investigations in Visual Arts 3</i>	28	14	-		6	-
2	Explorări avansate în design 3 <i>Advanced Explorations in Design 3</i>	28	42	-		12	-
3	Metodologia elaborării disertației 1 <i>Methodology for Elaborating the Dissertation Project 1</i>	14	14	-		4	-
4	Aplicații practice în design 3 <i>Practical Applications in Design 3</i>	-	28	-		4	-
5	Tehnici experimentale de specializare 3 <i>Specialized Experimental Techniques 3</i>	14	14	-		4	-
6	Investigații conceptuale în artele vizuale 4 <i>Conceptual Investigations in Visual Arts 4</i>	28	14	-		-	6
7	Explorări avansate în design 4 <i>Advanced Explorations in Design 4</i>	28	42	-		-	12
8	Metodologia elaborării disertației 2 <i>Methodology for Elaborating the Dissertation Project 2</i>	14	14	-		-	4
9	Aplicații practice în design 4 <i>Practical Applications in Design 4</i>	-	28	-		-	4
10	Tehnici experimentale de specializare 4 <i>Specialized Experimental Techniques 4</i>	-	28	-		-	4

Promovat cu media : ⁴⁾
Pass, average grade per academic year

Total credite/ Total ECTS/SECT
credits:

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

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 Design 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 Design, are: lowest average: _____ (out of 10) and highest average _____ (out of 10).

The degree holder is ranked _____ out of _____ 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)

Posibilități 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: 2163 - Designeri produse și îmbrăcăminte; 2163.1 - Designer industrial / COR: 216301 Designer industrial; 2163.1.1 - Designer autovehicule rutiere; 2163.1.5 - Designer bijuterii; 3432.1 - Designer de interior; 2166.7 - Designer media digitală; 2166.9 - Designer grafică - 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 : 2163 - Product and Clothing Designers 2163.1 - Industrial designer / COR: 216301 Industrial designer; 2163.1.1 - Designer for road vehicles; 2163.1.5 - Jewelry designer; 3432.1 - Interior designer; 2166.7 - Digital media designer; 2166.9 - Graphic designer - 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 <i>Position</i>	Semnătura <i>Signature</i>	Funcția <i>Position</i>	Semnătura <i>Signature</i>
7.1 Rector <i>Rector</i>		7.2 Secretar șef universitate <i>University Registrar</i>	
7.3 Decan <i>Dean</i>		7.4 Secretar șef facultate <i>Faculty Registrar</i>	
5) Nr. și data eliberării <i>No., dated.</i>		Ștampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i>	
7.5 Acest document conține un număr de 9 pagini. <i>This document consists of 9 pages.</i>		7.6 L. S.	

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

²⁾ Name of ministry and institution administering studies and provided diploma supplement.

³⁾ Se va completa de către instituția de învățământ superior care eliberează diploma. Această trebuie să verifice legalitatea tuturor înscrisurilor de pe diplomă și de pe suplimentul la diplomă.

⁴⁾ To be filled in by the awarding institution that must check the legality of all information provided in the diploma and diploma supplement.

⁵⁾ 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.

⁶⁾ It shall be mentioned the total hours of which total hours for courses (C), seminars(S), practical courses (LP), projects (P).

⁷⁾ Media anuală, cu două zecimale, fără rotunjire.

⁸⁾ Average grade per academic year, with two decimals and without rounding off.

⁹⁾ Media aritmetică a anilor de studii, cu două zecimale, fără rotunjire.

¹⁰⁾ The arithmetic mean of the study years with two decimals and without rounding off.

¹¹⁾ Se va completa de către instituția care a asigurat școlarizarea titularului.

¹²⁾ To be filled in by the institution administering studies.

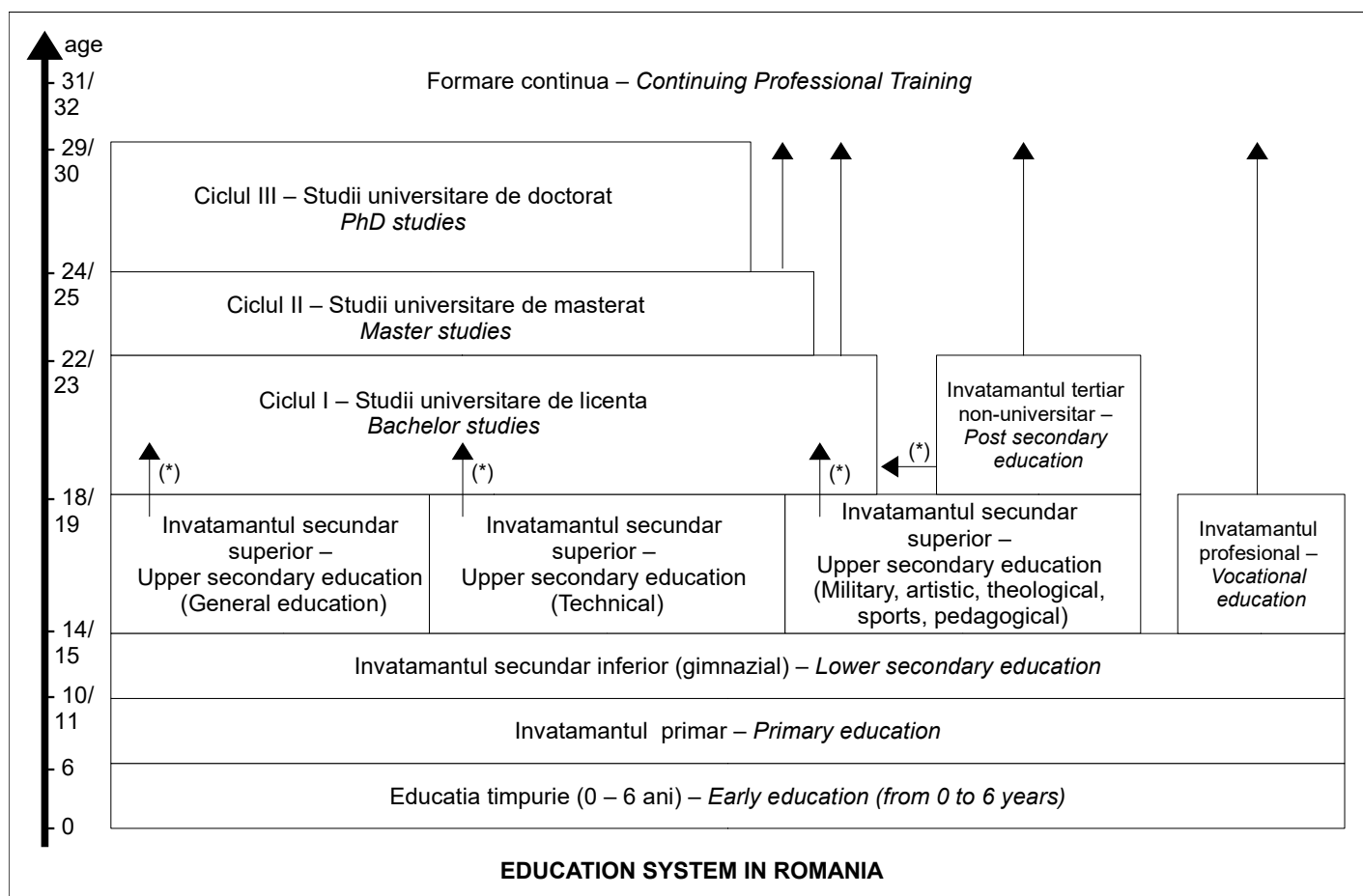
Suplimentul la diplomă se va redacta pe format A4 (față/verso), se va numerota și se va ștampila pe fiecare pagină, pe colțul din dreapta jos (L.S.), cu același specimen de la 7.6.

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