

ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI
THE MINISTRY OF EDUCATION
UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA¹⁾
WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA
SUPLIMENT LA DIPLOMĂ
DIPLOMA SUPPLEMENT

²⁾Acest supliment însoțește diploma cu seria _____ nr. _____
This Supplement is for diploma series _____ no. _____

1. DATELE DE IDENTIFICARE A TITULARULUI DIPLOMEI
INFORMATION IDENTIFYING THE HOLDER OF THE DIPLOMA

<p>Numele de familie la naștere <i>Family name(s) at the birth</i></p> <p>1.1a <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Inițiala (inițialele) numelui (prenumelui) tatălui/mamei <i>Initial(s) of father`s/`mother`s first name(s)</i></p> <p>1.2a <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Data nașterii (anul/luna/ziua) <i>Date of birth (year/month/day)</i></p> <p>1.3a <input style="width: 33%;" type="text"/> <input style="width: 33%;" type="text"/> <input style="width: 33%;" type="text"/></p> <p>Număr matricol <i>Student enrollment number</i></p> <p>1.4 <input style="width: 100%;" type="text"/></p>	<p>Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family names(s) (after marriage) (if applicable)</i></p> <p>1.1b <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Prenumele <i>First name(s)</i></p> <p>1.2b <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Locul nașterii <i>Place of birth</i></p> <p>1.3b <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Cod numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i></p> <p>1.5 <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Anul înmatriculării <i>Year of enrollment</i></p> <p>2025</p>
---	---

2. INFORMAȚII PRIVIND CALIFICAREA
INFORMATION IDENTIFYING THE QUALIFICATION

Denumirea calificării și (dacă este cazul) titlul acordat (după promovarea examenului de finalizare a studiilor)
Name of qualification and (if applicable) title awarded (after passing the final examination)

<p>2.1 DESIGN GRAFIC - COMUNICAȚII VIZUALE, LICENȚIAT ÎN ARTE VIZUALE <i>GRAPHIC DESIGN - VISUAL COMMUNICATIONS, BACHELOR OF VISUAL ARTS</i></p> <p>Domeniul de studii <i>Field of study</i></p> <p>2.2a ARTE VIZUALE <i>VISUAL ARTS</i></p> <p>Numele și statutul instituției de învățământ superior care acordă diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i></p> <p>2.3a UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA UNIVERSITATE DE STAT ACREDITATĂ <i>WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA</i> <i>ACCREDITED STATE UNIVERSITY</i></p> <p>Numele și statutul instituției de învățământ superior absolvite (dacă diferă de 2.3a, în limba română) <i>Name and status of institution administering studies (if different from 2.3a)</i></p> <p>2.4a <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Limba (limbile) de studiu/examinare <i>Language(s) of instruction/examination</i></p> <p>2.5 ROMÂNĂ, ROMANIAN</p>	<p>Programul de studii <i>Programme of study</i></p> <p>2.2b DESIGN GRAFIC <i>GRAPHIC DESIGN</i></p> <p>Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor <i>Faculty administering the final examination</i></p> <p>2.3b FACULTATEA DE ARTE ȘI DESIGN <i>FACULTY OF ARTS AND DESIGN</i></p> <p>Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i></p> <p>2.4b <input style="width: 100%;" type="text"/></p>
--	---

3. INFORMAȚII PRIVIND NIVELUL CALIFICĂRII INFORMATION ON THE LEVEL OF THE QUALIFICATION

Nivelul calificării

Level of qualification

Durata oficială a programului de studii și numărul de credite de studii transferabile (conform SECTS/SECT)
Official length of the programme of study and number of ECTS/SECT credits

3.1

**CICLUL I - STUDII UNIVERSITARE DE LICENȚĂ -
NIVEL DE CALIFICARE 6 CNC/CEC**
BACHELOR STUDIES - LEVEL 6 NQF/EQF

3.2

3 ANI, 180 SECT
3 YEARS, 180 ECTS

Condiții de admitere

Access requirement(s)

3.3

DIPLOMĂ DE BACALAUREAT+EXAMEN DE ADMITERE
BACCALAUREATE+ADMISSION EXAMINATION

4. INFORMAȚII PRIVIND CURRICULUMUL ȘI REZULTATELE OBTINUTE INFORMATION ON THE CURRICULUM AND RESULTS GAINED

Forma de învățământ

Mode of study

4.1

CU FRECVENȚĂ
FULL-TIME STUDY

Rezultatele învățării asigurate prin programul de studii

Learning outcomes of the study programme

4.2

A. COMPETENȚE

Competențe-cheie

- Competențe de alfabetizare;
- Competențe multilingvistice;
- Competențe în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii;
- Competențe digitale;
- Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;
- Competențe civice;
- Competențe antreprenoriale;
- Competențe de conștientizare și exprimare culturală.

Competențe profesionale

- *Convertește 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;
- *Dezvoltă idei creative* - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative;
- *Dezvoltă conținut digital* - Creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale;
- *Dezvoltă un cadru artistic* - Dezvoltă un cadru specific pentru cercetare, creație și finalizarea activităților artistice;
- *Proiectează grafică computerizată* - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei;
- *Proiectează prototipuri* - Proiectează prototipuri de produse sau componente ale produselor prin aplicarea principiilor de proiectare și inginerie;
- *Respectă formatele de publicare* - Trimite materialul de text pentru tipărire. Respectă întotdeauna formatele de publicare cerute și prevăzute;
- *Se adaptează în funcție de tipul de mass-media* - Se adaptează la diferite tipuri de mass-media, cum ar fi televiziunea, cinematografia, reclame și altele. Adaptează munca la tipul de mass-media, scara de producție, buget, genuri în cadrul tipurilor de mass-media și altele;
- *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;
- *Utilizează suite de software creative* - Utilizează suite de software creative, cum ar fi „Adobe”, pentru a ajuta la proiectarea grafică;
- *Ajustează conținutul și forma* - Ajustează forma și conținutul pentru a se asigura că se potrivesc;
- *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;
- *Se adaptează la solicitările creative ale artiștilor* - Colaborează cu artiștii, străduindu-se să înțeleagă viziunea creativă și adaptându-se la aceasta. Își utilizează pe deplin talentele și competențele pentru a obține cel mai bun rezultat posibil;
- Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale;
- Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului;
- *Interpretează nevoia de ilustrare* - Comunică cu clienții, editorii și autorii pentru a interpreta și a înțelege pe deplin nevoile lor profesionale;

- *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;
- *Finalizează proiectul respectând bugetul* - Se asigură că se încadrează în buget. Adaptează cheltuielile cu lucrările și materialele la buget;
- *Identifică nevoile clienților* - Utilizează întrebări adecvate și ascultarea activă pentru a identifica așteptările, dorințele și cerințele clienților în funcție de produse și servicii;
- *Respectă documentul informativ transmis de client* - Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții;
- *Caută în baze de date* - Caută informații sau persoane utilizând baze de date;
- *Respectă planul de lucru* - Gestionează succesiunea activităților pentru a livra lucrările finalizate la termenele convenite, în conformitate cu un program de lucru

Competențe transversale

- Capacitatea de a respecta termenele limită, de a lucra în echipă, dar și în condiții de autonomie dovedind creativitate, flexibilitate și adaptabilitate rezolvarea sarcinilor;
- Competențe antreprenoriale;
- Capacitate de înțelegere etnică și interculturală, toleranță, respect pentru diversitate pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale;

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

a) Cunoștințe

- C01. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale programelor de grafică digitală utilizate pentru realizarea schițelor;
- C02. Adaptează principiile de design geometric și ale elementelor vizuale de bază necesare pentru crearea schițelor bidimensionale;
- C03. Interpretează tendințele și stilurile artistice contemporane relevante pentru designul grafic;
- C04. Adaptează procesele și tehnicile de generare a ideilor pentru dezvoltarea creativă;
- C05. Demonstrează cunoașterea tehnicilor și a elementelor vizuale utilizate în proiectarea grafică computerizată;
- C06. Demonstrează înțelegerea regulilor de compoziție și design vizual pentru a asigura un mesaj eficient și estetic;
- C07. Demonstrează înțelegerea etapelor de dezvoltare a unui prototip, inclusiv specificațiile tehnice și estetice;
- C08. Demonstrează cunoașterea formatelor standard de publicare și a cerințelor tehnice ale procesului de tipărire;
- C09. Demonstrează înțelegerea specificațiilor de layout și margini, dimensiuni și rezoluții necesare pentru o tipărire de calitate;
- C10. Demonstrează cunoașterea specificațiilor și cerințelor tehnice pentru diverse tipuri de mass-media (ex. digital, tipărit, video);
- C11. Demonstrează cunoașterea principiilor de design aplicabile în elaborarea unui model vizual atractiv și relevant;
- C12. Demonstrează înțelegerea cerințelor de branding și a strategiilor de comunicare pentru crearea de elemente vizuale specifice publicului-tintă;
- C13. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale suitei de software Adobe (ex. Photoshop, Illustrator, InDesign);
- C14. Demonstrează înțelegerea setărilor și funcțiilor avansate ale software-urilor pentru a optimiza procesele de design grafic;
- C15. Demonstrează cunoașterea principiilor de armonizare între elementele vizuale și text;
- C16. Demonstrează cunoașterea principiilor de tipografie și a elementelor de tehnoredactare;
- C17. Demonstrează înțelegerea specificațiilor de layout și a tehnicilor de aliniere a textului pentru claritate și accesibilitate;
- C18. Demonstrează cunoașterea principiilor de colaborare și comunicare eficientă în echipă.
- C19. Demonstrează cunoașterea instrumentelor digitale esențiale pentru design grafic și producție media;
- C20. Selectează și adaptează resursele digitale disponibile pentru eficientizarea procesului de creație și dezvoltare grafică;
- C21. Demonstrează cunoașterea stilurilor de ilustrare și a tehnicilor vizuale relevante în design grafic;
- C22. Adaptează tehnicile de comunicare eficientă cu clienții și colaboratorii;
- C23. Demonstrează înțelegerea procesului de colectare și analiză a cerințelor specifice de ilustrare;
- C24. Demonstrează înțelegerea pieței de design grafic și a preferințelor consumatorilor;
- C25. Demonstrează cunoașterea principiilor de management al bugetului în proiectele de design;
- C26. Demonstrează înțelegerea costurilor asociate materialelor și resurselor necesare pentru realizarea proiectelor;
- C27. Demonstrează înțelegerea metodelor de interacțiune cu clienții pentru identificarea așteptărilor acestora;
- C28. Demonstrează cunoașterea elementelor esențiale ale unui document informativ transmis de client;
- C29. Demonstrează înțelegerea modului de interpretare a specificațiilor și cerințelor clientului;
- C30. Demonstrează cunoașterea tehnicilor de management al timpului și organizarea activităților;
- C31. Demonstrează cunoașterea principiilor de bază ale antreprenoriatului, inclusiv gestiunea resurselor și planificarea afacerilor;
- C32. Demonstrează înțelegerea noțiunilor de branding, marketing și strategie de vânzări în domeniul designului grafic;
- C33. Demonstrează cunoașterea principalelor tipuri de baze de date utilizate în domeniul designului grafic și în activitățile de cercetare;
- C34. Demonstrează cunoașterea principiilor de gestionare a timpului și de organizare a activităților în cadrul unui plan de lucru;
- C35. Demonstrează înțelegerea importanței respectării termenelor și a planificării eficiente pentru succesul proiectului;
- C36. Demonstrează cunoașterea principiilor eticii interculturale și a diversității culturale în contextul designului grafic;

C37. Demonstrează înțelegerea valorilor legale naționale și internaționale referitoare la drepturile omului, nediscriminarea și incluziunea.

b)Abilități

- A01. Adaptează și optimizează schițele digitale pentru a facilita dezvoltarea ulterioară a conceptului;
- A02. Explorează și propune soluții creative unice pentru diverse cerințe ale proiectelor;
- A03. Dezvoltă și comunică idei vizuale inovatoare care să atragă publicul-țintă și să satisfacă nevoile clientului;
- A04. Combină eficient diverse elemente grafice pentru a crea compoziții vizuale atrăgătoare și relevante;
- A05. Adaptează stilurile vizuale și tehnicile în funcție de cerințele specifice ale proiectelor;
- A06. Crează prototipuri care să respecte specificațiile tehnice și funcționale ale proiectului;
- A07. Utilizează instrumente și tehnici de modelare pentru a testa și perfecționa prototipurile;
- A08. Pregătește materialul grafic și textual în formate de publicare adecvate pentru tipărire;
- A09. Ajustează designul grafic în funcție de suportul media utilizat, astfel încât să fie relevant și eficient;
- A10. Adaptează munca creativă în funcție de bugetul și genul mass-media, menținând calitatea proiectului;
- A11. Transpune cerințele clientului într-un concept vizual coerent și atractiv;
- A12. Elaborează modele vizuale diverse (ex. logo-uri, elemente grafice pentru web), adaptate specificațiilor și publicului-țintă;
- A13. Folosește instrumente avansate pentru a crea și edita elemente grafice de înaltă calitate;
- A14. Folosește diversele funcționalități ale software-urilor creative pentru a optimiza eficiența procesului de design;
- A15. Adaptează conținutul și layout-ul pentru o prezentare echilibrată și estetică;
- A16. Ajustează elementele grafice și textuale pentru a crea un mesaj vizual coerent și plăcut;
- A17. Organizează textul și elementele vizuale în pagină, astfel încât să fie coerente și atractive;
- A18. Interpretează și adaptează cerințele creative ale artiștilor pentru rezultate optime;
- A19. Comunică eficient și oferă feedback constructiv, respectând viziunea artistică;
- A20. Utilizează tehnologia digitală pentru a crea și edita proiecte vizuale de calitate;
- A21. Are capacitatea de a selecta tehnicile și stilurile potrivite pentru a transmite mesajul dorit;
- A22. Adaptează ilustrațiile la specificațiile mediului de publicare și la cerințele clientului;
- A23. Formulează întrebări relevante pentru a clarifica cerințele proiectului;
- A24. Identifică și analizează tendințele relevante pentru proiectele de design;
- A25. Colectează și evaluează date din surse de încredere pentru a sprijini deciziile strategice;
- A26. Ajustează alocările bugetare pentru a menține proiectul în limitele financiare;
- A27. Pune întrebări relevante pentru a clarifica nevoile și preferințele clientului;
- A28. Folosește ascultarea activă pentru a colecta informații complete și corecte despre cerințele clientului;
- A29. Adaptează și ajustează munca pentru a respecta specificațiile și așteptările discutate cu clientul;
- A30. Organizează și prioritizează sarcinile pentru a respecta termenele stabilite;
- A31. Colaborează eficient cu colegii, demonstrând flexibilitate și adaptabilitate în munca de echipă;
- A32. Dezvoltă strategii de promovare și de gestionare a resurselor pentru proiecte independente;
- A33. Construiește și menține relații profesionale cu clienți și colaboratori;
- A34. Are capacitatea de a utiliza software de căutare în baze de date pentru a accesa informații relevante și actualizate;
- A35. Filtrează și organizează informațiile găsite pentru a răspunde cerințelor unui proiect sau unui client;
- A36. Urmărește progresul activităților și de a ajusta planul de lucru, în funcție de cerințele și evoluția proiectului;
- A37. Comunică eficient într-un mediu multicultural și de a adapta designul la diferite contexte culturale.

c)Responsabilitate și autonomie

- R01. Își asumă responsabilități pentru corectitudinea și acuratețea reprezentărilor digitale față de cerințele inițiale ale proiectului;
- R02. Lucrează autonom în generarea de idei creative, menținând o abordare inovatoare și flexibilă în funcție de cerințele pieței;
- R03. Gestionează autonom etapele de proiectare grafică, de la concepție la execuția finală, pentru a respecta cerințele clientului și ale proiectului;
- R04. Lucrează autonom în gestionarea procesului de proiectare și perfecționare a prototipurilor, de la concept până la produsul finit;
- R05. Își asumă responsabilitatea pentru corectitudinea formatului final și pentru respectarea cerințelor tehnice de tipărire;
- R06. Își asumă responsabilitatea pentru adecvarea designului la media ales și pentru eficiența comunicării vizuale în cadrul suportului specific;
- R07. Lucrează autonom în utilizarea suitei software creative pentru a dezvolta materiale vizuale profesionale, gestionând timpul și resursele alocate proiectului;
- R08. Își asumă responsabilitatea pentru calitatea finală a proiectului, astfel încât să se respecte cerințele și să fie atrăgător pentru public;
- R09. Își asumă responsabilitatea pentru coerența și lizibilitatea materialului tipărit sau digital;
- R10. Își asumă responsabilitatea pentru adaptarea la cerințele creative și pentru calitatea colaborării în echipă;
- R11. Își asumă responsabilitatea pentru utilizarea eficientă și etică a resurselor digitale;
- R12. Își asumă responsabilitatea pentru alegerea stilurilor și tehnicilor de ilustrare care se potrivesc cerințelor proiectului;
- R13. Demonstrează înțelegerea completă a cerințelor clienților și traducerea acestora într-un concept grafic;
- R14. Lucrează autonom în desfășurarea activităților de cercetare și raportarea tendințelor identificate pentru strategia proiectului;

- R15. Lucrează autonom în gestionarea resurselor și realizarea de ajustări necesare pentru a finaliza proiectul în limitele bugetare;
- R16. Da dovadă de autonomie în desfășurarea discuțiilor cu clienții și adaptarea la nevoile identificate;
- R17. Asigură alinierea proiectului la specificațiile și așteptările clientului;
- R18. Are autonomie în gestionarea timpului și a priorităților, precum și în găsirea soluțiilor creative la problemele apărute;
- R19. Lucrează autonom în stabilirea obiectivelor personale și a direcțiilor de dezvoltare profesională;
- R20. Caută și evaluează corect informațiile, asigurându-se că sunt precise și relevante pentru proiect;
- R21. Respectă termenele și de a livra lucrările la timp, cu un nivel înalt de calitate;
- R22. Crează lucrări vizuale care respectă diversitatea culturală și etnică și care nu discriminează;

A. COMPETENCIES

Key competencies:

- Literacy skills;
- Multilingual skills;
- Skills in science, technology, engineering, and mathematics ;
- Digital skills;
- Personal, social, and learning-to-learn skills;
- Civic skills;
- Entrepreneurial skills;
- Cultural awareness and expression skills.

Professional competencies:

- Adapt to type of media- Adapt to different types of media such as television, movies, commercials, and others. Adapt work to type of media, scale of production, budget, genres within type of media, and others.
- Convert scribbles into virtual sketches- Use software to convert the roughly drawn representation of a design into a two-dimensional geometrical sketch that they can further develop to obtain the final concept.
- Design graphics- Apply a variety of visual techniques in order to design graphic material. Combine graphical elements to communicate concepts and ideas.
- Design prototypes- Design prototypes of products or components of products by applying design and engineering principles.
- Develop creative ideas- Developing new artistic concepts and creative ideas.
- finish project within budget- Make sure to stay within budget. Adapt work and materials to budget.
- Follow a brief- Interpret and meet requirements and expectations, as discussed and agreed upon with the customers.
- Identify customer's needs- Use appropriate questions and active listening in order to identify customer expectations, desires and requirements according to product and services.
- Perform market research- Gather, assess and represent data about target market and customers in order to facilitate strategic development and feasibility studies. Identify market trends.
- Respect publication formats- Submit text material for printing purposes. Always respect the required and expected publication formats.
- Translate requirements into visual design- Develop visual design from given specifications and requirements, based on the analysis of the scope and target audience. Create a visual representation of ideas such as logos, website graphics, digital games and layouts.
- Use creative suite software- Use a creative software suite such as "Adobe" to aid in graphic designing.
- Ability to meet deadlines, to work in a team, but also in an autonomous way, showing creativity, flexibility and adaptability in solving tasks.
- select illustration styles *Select the appropriate style, medium, and techniques of illustration in line with the needs of the project and client's requests.*
- Interpret illustration needs
- *Communicate with clients, editors and authors in order to interpret and fully understand their professional needs.*
- The ability to use technology and digital resources effectively

Transversal competencies:

- Entrepreneurial competencies.
- Capacity for ethnic and intercultural understanding, tolerance, respect for diversity for national as well as European/international values and laws.
- Ability to meet deadlines, to work in a team, but also in an autonomous way, showing creativity, flexibility and adaptability in solving tasks.

B. EXPECTED LEARNING OUTCOMES

a) Knowledge:

- C01. Demonstrates knowledge of the main functions and tools of digital graphics programs used for sketching;
- C02. Adapts the principles of geometric design and basic visual design elements required to create two-dimensional sketches;
- C03. Interprets contemporary artistic trends and styles relevant to graphic design;
- C04. Adapts idea generation processes and techniques for creative development;
- C05. Demonstrates knowledge of techniques and visual elements used in computer graphic design;

- C06. Demonstrates understanding of the rules of composition and visual design to ensure an effective and aesthetically pleasing message;
- C07. Demonstrates understanding of the stages of prototype development, including technical and aesthetic specifications;
- C08. Demonstrates knowledge of standard publication formats and the technical requirements of the print process;
- C09. Demonstrates understanding of layout and margin specifications, sizes and resolutions required for quality printing;
- C10. Demonstrates knowledge of the specifications and technical requirements for various media types and formats (e.g. digital, print, video);
- C11. Demonstrates knowledge of design principles applicable to the development of an attractive and relevant visual model;
- C12. Demonstrates understanding of branding requirements and communication strategies for creating visual elements specific to the target audience;
- C13. Demonstrates knowledge of the main functions and tools of the Adobe software suite (e.g. Photoshop, Illustrator, InDesign);
- C14. Demonstrates understanding of advanced software settings and functions to optimize graphic design processes;
- C15. Demonstrates knowledge of the principles of harmonization between visual elements and text;
- C16. Demonstrates knowledge of the principles of typography and elements of typesetting;
- C17. Demonstrates understanding of layout specifications and text alignment techniques for clarity and accessibility;
- C18. Demonstrates knowledge of the principles of effective team collaboration and communication.
- C19. Demonstrates knowledge of essential digital tools for graphic design and media production;
- C20. Selects and adapts available digital resources to streamline the graphic design and development process;
- C21. Demonstrates knowledge of illustration styles and visual techniques relevant to graphic design;
- C22. Adapts techniques to communicate effectively with clients and collaborators;
- C23. Demonstrates understanding of the process of gathering and analyzing specific illustration requirements;
- C24. Demonstrates understanding of the graphic design market and consumer preferences;
- C25. Demonstrates knowledge of budget management principles in design projects;
- C26. Demonstrates an understanding of the costs associated with materials and resources required to complete projects;
- C27. Demonstrates understanding of methods of interacting with clients to identify client expectations;
- C28. Demonstrates an understanding of the essential elements of a client briefing document;
- C29. Demonstrates understanding of how to interpret customer specifications and requirements;
- C30. Demonstrates knowledge of time management techniques and the organization of activities;
- C31. Demonstrates knowledge of the basic principles of entrepreneurship, including resource management and business planning;
- C32. Demonstrates an understanding of the concepts of branding, marketing and sales strategy in graphic design;
- C33. Demonstrates knowledge of the main types of databases used in graphic design and research activities;
- C34. Demonstrates knowledge of the principles of time management and organization of activities within a work plan;
- C35. Demonstrates understanding of the importance of meeting deadlines and effective planning for project success;
- C36. Demonstrates knowledge of the principles of intercultural ethics and the importance of cultural diversity in graphic design.;
- C37. Demonstrates understanding of national and international legal values relating to human rights, non-discrimination and inclusion.

b) Skills:

- A01. Adapt and optimize digital sketches to facilitate further concept development;
- A02. Explores and proposes unique creative solutions for various project requirements;
- A03. Develops and communicates innovative visual ideas that engage target audiences and meet client needs;
- A04. Effectively combines various graphic elements to create attractive and relevant visual compositions;
- A05. Adapt visual styles and techniques to specific project requirements;
- A06. Create prototypes that meet the technical and functional specifications of the project;
- A07. Use modeling tools and techniques to test and refine prototypes;
- A08. Prepares graphic and textual material in publication formats suitable for printing;
- A09. Adjusts the graphic design according to the media used, so that it is relevant and effective;
- A10. Adapts creative work according to budget and media genre, maintaining project quality;
- A11. Translates the client's requirements into a coherent and attractive visual concept;
- A12. Develops various visual models (e.g. logos, graphic elements for the web), adapts specifications to the target audience;
- A13. Use advanced tools to create and edit high-quality graphics;
- A14. Use the various functionalities of creative software to optimize the efficiency of the design process;
- A15. Adapt the content and layout for a balanced and aesthetic presentation;
- A16. Adjusts graphic and textual elements to create a coherent and pleasing visual message;
- A17. Organize text and visual elements on the page so that they are coherent and attractive;
- A18. Interprets and adapts creative requirements of artists for optimal results;
- A19. Communicates effectively and provides constructive feedback, respecting the artistic vision;
- A20. Use digital technology to create and edit quality visual projects;
- A21. Has the ability to select the right techniques and styles to convey the desired message;
- A22. Adapt illustrations to the specifications of the publishing medium and to the client's requirements;
- A23. Formulate relevant questions to clarify project requirements;
- A24. Identifies and analyzes relevant trends for design projects;
- A25. Collect and evaluate data from reliable sources to support strategic decisions;
- A26. Adjusts budget allocations to keep the project within financial limits;

- A27. Ask relevant questions to clarify the client's needs and preferences;
 A28. Uses active listening to gather complete and accurate information about the client's requirements;
 A29. Adapts and adjusts work to meet specifications and expectations discussed with the client;
 A30. Organizes and prioritizes tasks to meet established deadlines;
 A31. Collaborates effectively with colleagues, demonstrating flexibility and adaptability in teamwork;
 A32. Develops promotion and resource management strategies for independent projects;
 A33. Build and maintain professional relationships with clients and collaborators;
 A34. Has the ability to use database search software to access relevant and up-to-date information;
 A35. Filters and organizes the information found to meet the requirements of a project or client;
 A36. Follow the progress of the activities and adjust the work plan according to the requirements and the evolution of the project;
 A37. Communicate effectively in a multicultural environment and adapt design to different cultural contexts.

c) Autonomy and responsibility:

- R01. Assumes responsibility for the correctness and accuracy of the digital representations against the original project requirements;
 R02. Works autonomously in generating creative ideas, maintaining an innovative and flexible approach according to market demands;
 R03. Autonomously manage graphic design stages, from conception to final execution, to meet client and project requirements;
 R04. Works autonomously in managing the design and refinement process of prototypes, from concept to finished product;
 R05. Assumes responsibility for the correctness of the final format and for compliance with technical printing requirements;
 R06. Assumes responsibility for the suitability of the design to the chosen media and for the effectiveness of the visual communication within the specific support;
 R07. Works autonomously in using the creative software suite to develop professional visual materials, managing the time and resources allocated to the project;
 R08. Takes responsibility for the final quality of the project, so that it meets the requirements and is attractive to the public;
 R09. Assumes responsibility for the consistency and readability of printed or digital material;
 R10. Takes responsibility for adapting to creative requirements and for the quality of team collaboration;
 R11. Assumes responsibility for the effective and ethical use of digital resources;
 R12. Assumes responsibility for choosing illustration styles and techniques that suit project requirements;
 R13. Demonstrates thorough understanding of customer requirements and their translation into a graphic concept;
 R14. Works autonomously in carrying out research activities and reporting trends identified for project strategy;
 R15. Works autonomously in managing resources and making necessary adjustments to complete project within budget;
 R16. Demonstrate autonomy in conducting discussions with clients and adapting to identified needs;
 R17. Ensures project alignment to client specifications and expectations;
 R18. Has autonomy in managing time and priorities, as well as finding creative solutions to problems;
 R19. Works autonomously in establishing personal goals and professional development directions;
 R20. Accurately searches for and evaluates information, ensuring that it is accurate and relevant to the project;
 R21. Respect deadlines and deliver work on time with a high level of quality;
 R22. Create visual works that respect cultural and ethnic diversity and do not discriminate;

Detalii privind programul absolvit, calificativele/notele/creditele ECTS/SECT obținute (conform Registrului matricol al facultății, volumul nr. .../...
 Programme details and the individual grades/marks/ECTS/SECT credits 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/SECT 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 2025-2026) 1 st year of study (2025-2026 academic year)									
1	Istoria artei I Art history I	1	1				-	2	-
2	Anatomie artistică și aplicată I Artistic and applied anatomy I	1	1				-	2	-
3	Perspectivă, geometrie descriptivă I Perspective, descriptive geometry I			1			-	2	-
4	Bazele desenului pentru design grafic I Drawing basics for graphic design I	1		1			-	3	-
5	Studiul culorii pentru design grafic I Color study for graphic design I	1		1			-	2	-
6	Compoziție bi și tridimensională I Two and three-dimensional composition I	1		1			-	3	-
7	Bazele construcției imaginii digitale I Basics of digital image construction I	1		1			-	3	-

4.3

Nr. No.	Denumirea disciplinei <i>Subject</i>	³⁾ Total ore <i>Number of hours</i>				Nota <i>Grade</i>		Nr. credite <i>Number of ECTS/SECT credits</i>	
		C	S	LP	P	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>
8	Design grafic – compoziție I Graphic design - composition I	2		1			-	4	-
9	Desen tehnic I Technical drawing I			1			-	2	-
10	3D Design I 3D design I	1		1			-	3	-
11	Fotografie I Photography I			1			-	2	-
12	Limba străină I Foreign language I		2				-	2	-
13	Educație fizică I Physical education I		1				-	1	-
14	Etică, integritate și scriere academică Ethics, integrity and academic writing	1	1				-	2	-
15	Consiliere profesională și orientare în carieră Career counseling and guidance		1				-	1	-
16	Voluntariat I-facultativ Volunteering I				60		-	2	-
17	Crochiuri I-facultativ Sketching I		1				-	2	-
18	Digital Street art I-facultativ Digital street art I		1				-	2	-
19	Istoria artei II Art history II	1	1			-		-	2
20	Anatomie artistică și aplicată II Artistic and applied anatomy II	1	1			-		-	2
21	Perspectivă, geometrie descriptivă II Perspective, descriptive geometry II			1		-		-	2
22	Bazele desenului pentru design grafic II Drawing basics for graphic design II	2		1		-		-	3
23	Studiul culorii pentru design grafic II Color study for graphic design II	1		1		-		-	2
24	Compoziție bi și tridimensională II Two and three-dimensional composition II	1		1		-		-	3
25	Bazele construcției imaginii digitale II Basics of digital image construction II	1		1		-		-	3
26	Design grafic– compoziție II Graphic design - composition II	3		1		-		-	5
27	Desen tehnic II Technical drawing II			1		-		-	2
28	3D Design II 3D design II	1		1		-		-	2
29	Fotografie II Photography II			1		-		-	2
30	Limba străină II Foreign language II		2			-		-	2
31	Educație fizică II Physical education II		1			-		-	1
32	Voluntariat II Volunteering II				60	-		-	2
33	Crochiuri II Sketching II		1			-		-	2
34	Digital Street art II Digital street art II		1			-		-	2
Promovat cu media ⁴⁾ : <i>Pass, average grade per academic year:</i>				Total credite: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>		60			
Anul II (anul universitar 2026-2027) <i>2nd year of study (2026-2027 academic year)</i>									
1	Istoria artei III	1	1				-	3	

Nr. No.	Denumirea disciplinei <i>Subject</i>	³⁾ Total ore <i>Number of hours</i>				Nota <i>Grade</i>		Nr. credite <i>Number of ECTS/SECT credits</i>	
		C	S	LP	P	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>
	Art history III								
2	Anatomie artistică și aplicată III Artistic and applied anatomy III	1	1				-	3	
3	Comunicare vizuală I Visual communication I	1		1			-	2	
4	Design grafic animat I Motion graphic I	1		1			-	2	
5	Design grafic– compoziție III Graphic design - composition III	2		1			-	4	
6	Pregatire pentru tipar I Prepress I	1		1			-	3	
7	Bazele ilustrației digitale I Fundamentals of digital illustration I	1		1			-	2	
8	3D Design III 3D design III	1		1			-	3	
9	Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție I Comics: narrative, rhythm and composition I	1		1			-	3	
10	Web design I Web design I	1		1			-	2	
11	Sculptură digitală pentru gaming I –optional Digital game sculpting I	1		1			-	2	
12	Limba străină I Foreign language I		2				-	2	
13	Educație fizică I Physical education I			1			-	1	
14	Procesarea digitală a imaginii I Digital image processing I			1			-	1	
15	Competențe de antreprenoriat Entrepreneurship skills	1	1				-	2	
16	Voluntariat III- facultativ Volunteering III				60		-	2	
17	Expresii ale noilor medii digitale-facultativ New digital media forms of expressions			1			-	1	
18	Structuri anatomice, bionică și design-facultativ Anatomical structures, bionics and design			1			-	1	
19	Istoria și estetica designului I History and aesthetics of design I	1	1				-	-	2
20	Anatomie artistică și aplicată IV Artistic and applied anatomy IV	1	1				-	-	2
21	Comunicare vizuală II Visual communication II	1		1			-	-	2
22	Design grafic animat I I Motion graphic II	1		1			-	-	2
23	Design grafic– compoziție IV Graphic design - composition IV	2		1			-	-	4
24	Pregatire pentru tipar II Prepress II	1		1			-	-	3
25	Bazele ilustrației digitale II Fundamentals of digital illustration II	1		1			-	-	2
26	3D Design IV 3D design IV	1		1			-	-	2
27	Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție II Comics: narrative, rhythm and composition II	1		1			-	-	2
28	Web design II Web design II	1		1			-	-	2
29	Sculptură digitală pentru gaming I I–optional Digital game sculpting II	1		1			-	-	2
30	Stagiu de practică Internship				56		-	-	2
31	Limba străină II Foreign language II		2				-	-	3

4.3

Nr. No.	Denumirea disciplinei <i>Subject</i>	³⁾ Total ore <i>Number of hours</i>				Nota <i>Grade</i>		Nr. credite <i>Number of ECTS/SECT credits</i>	
		C	S	LP	P	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>
32	Educație fizică II Physical education II			1		-		-	1
33	Procesarea digitală a imaginii II Digital image processing II			1		-		-	1
34	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I Optional complementary course leading to transversal competences I	1	1			-		-	2
35	Voluntariat IV-facultativ Volunteering IV				60	-		-	2
36	Expresii ale noilor medii digitale-facultativ New digital media forms of expressions			1		-		-	1
37	Structuri anatomice, bionică și design-facultativ Anatomical structures, bionics and design			1		-		-	1
38	Competențe de antreprenoriat – aplicații practice-facultativ Entrepreneurship skills - practical applications			1		-		-	2
Promovat cu media ⁴⁾ : <i>Pass, average grade per academic year:</i>						Total credite: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>		60	
Anul III (anul universitar 2027-2028)									
<i>3rd year of study (2027-2028 academic year)</i>									
1	Istoria și estetica designului II History and aesthetics of design II	1	1				-	3	-
2	Design grafic animat III Motion graphic III	1		1			-	3	-
3	Design grafic – compoziție V Graphic design - composition V	3		3			-	8	-
4	Pregătire pentru tipar III Prepress III	2		2			-	5	-
5	Web design III -optional Web design III	1		1			-	4	-
6	Concept design în animație și gaming I -optional Concept design in animation and gaming I	1		1			-	4	-
7	Metodologia elaborării lucrării de licență I Methodology for the elaboration of the bachelor thesis I	1		1			-	3	-
8	Marketing, management și sociologia designului I Marketing, management and sociology of design I	1		1			-	2	-
9	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II Optional complementary course leading to transversal competences I	1	1				-	2	-
10	Voluntariat V Volunteering V				60		-	2	-
11	Istoria și estetica designului IV History and aesthetics of design IV	1	1				-	-	3
12	Design grafic animat IV Motion graphic IV	1		1			-	-	3
13	Design grafic pentru licență Graphic design for graduation project	3		3			-	-	8
14	Pregătire pentru tipar IV Prepress IV	2		2			-	-	5
15	Web design IV -optional Web design IV	1		2			-	-	4
16	Concept design în animație și gaming II -optional Concept design in animation and gaming II	1		2			-	-	4
17	Metodologia elaborării lucrării de licență II Methodology for the elaboration of the bachelor thesis II	2		1			-	-	5
18	Marketing, management și sociologia designului II Marketing, management and sociology of design II	1		1			-	-	2
19	Voluntariat VI				60		-	-	2

4.3

Nr. No.	Denumirea disciplinei Subject	3)Total ore Number of hours				Nota Grade		Nr. credite Number of ECTS/SECT 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
	Volunteering VI								
<i>Pass, average grade per academic year:</i>		<i>Total ECTS/SECT credits:</i>							
<i>Promovat cu media⁴⁾: Pass, average grade per academic year:</i>		<i>Total credite: Total ECTS/SECT credits:</i>				60			
<i>Promovat:</i>		<i>Media⁵⁾ de promovare a studiilor (ponderată cu puncte de credit – dacă este cazul):</i>		<i>Total credite:</i>		180			
<i>Pass:</i>		<i>Overall average garde (credit- weighted average – if available):</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

4.4

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 202x, domeniul de studii Arte vizuale, programul de studii Design grafic este ..., iar media maximă este ..., titularul fiind clasat pe locul ... dintr-un total de ... absolvenți.

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

The passing overall average grades from the class of 202x, field of study Visual Arts, study programme in Graphic 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

5.1

Alte surse pentru obținerea mai multor informații

Further information sources

5.2

Universitatea de Vest din Timișoara
Bd. Vasile Pârvan nr. 4,
Timișoara, cod poștal 300223, județul Timiș, România
+40 256 592 111
secretariat@e-uvt.ro
www.uvt.ro

6. INFORMAȚII PRIVIND DREPTURILE CONFERITE DE CALIFICARE ȘI 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

Statutul profesional

Professional status

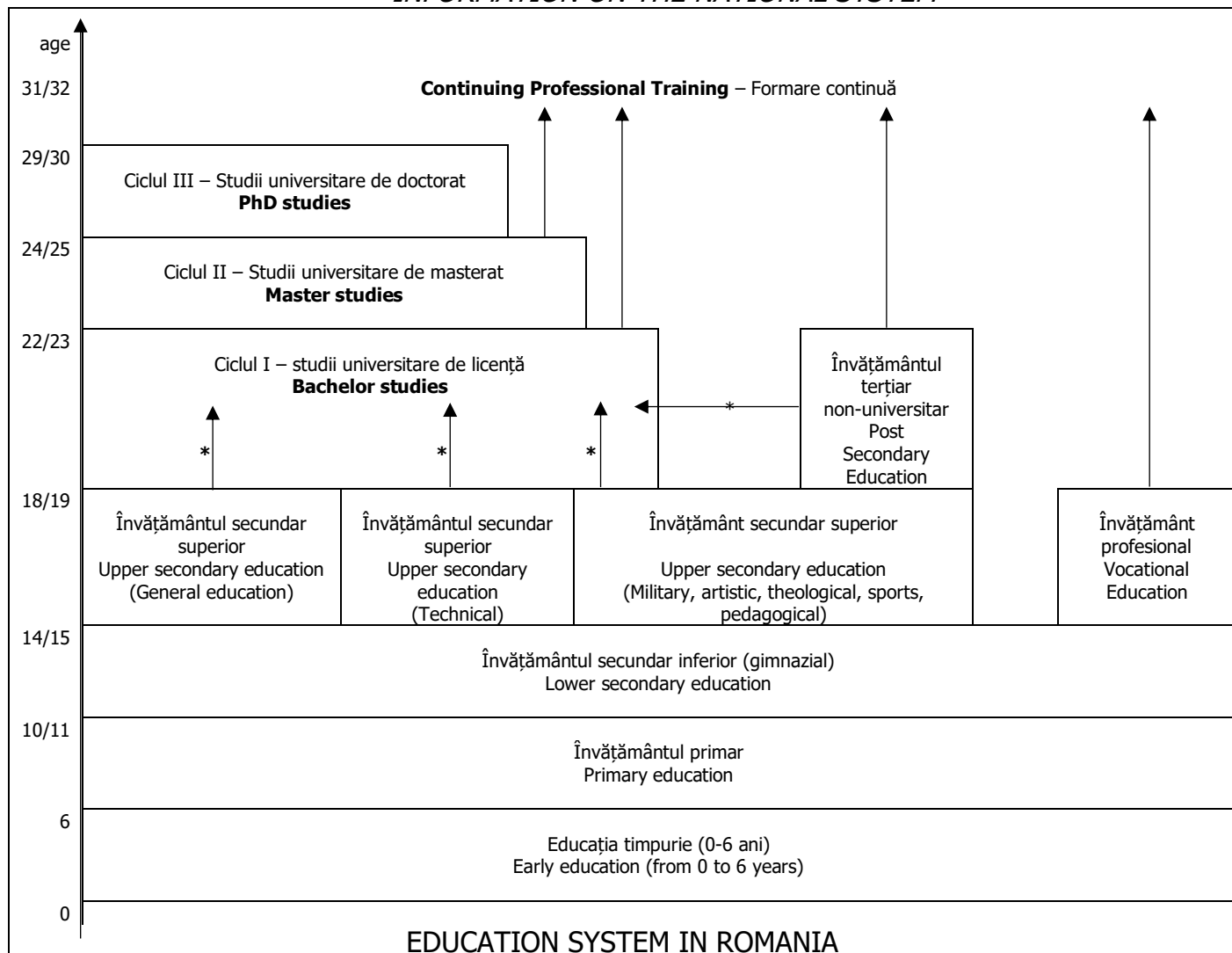
6.2

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> Prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA		7.2	Secretar șef universitate <i>University Registrar</i> Ramona-Maria PUIU	
7.3	Decan <i>Dean</i> Prof. univ. dr. Diana Andreescu			Secretar șef facultate <i>Faculty Registrar</i> Ionela Cristina Szuromi	
	⁶⁾ Nr. și data eliberării <i>No., and dated.</i>			Ștampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i>	
7.5	/		7.6	L. S.	
	Acest document conține un număr de 14 pagini. <i>This document contains a number of 14 pages.</i>				

- 1) Denumirea instituției de învățământ superior care a asigurat școlarizarea și care eliberează suplimentul la diplomă.
1) Name of 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) Medie anuală cu două zecimale, fără rotunjire.
4) Average grade per academic year, with two decimals and without rounding off.
 - 5) Media generală, cu două zecimale, fără rotunjire.
5) Overall average grade 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 and shall be numbered and stamped on each page on the right bottom corner (L.S.), with the same specimen from 7.6.

8. INFORMAȚII PRIVIND SISTEMUL NAȚIONAL DE ÎNVĂȚĂMÂNT INFORMATION ON THE NATIONAL 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 the upper secondary education) and access the master programmes is based on the bachelor degree (BA/BSc/BEng).

Studiile universitare de licență (BA/BSc/BEng) presupun 180-240 de credite, 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 credits, 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 masterat (MA/MSc/MEng) presupun 60-120 de credite, 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 60-120 credits, calculated in accordance with 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, Medicină dentară – 360 de ECTS/SECT, Farmacie – 300 de ECTS/SECT, Medicină veterinară – 360 de ECTS/SECT, Arhitectură – 360 de ECTS/SECT, Arhitectură de interior – 300 de ECTS/SECT, Design de produs – 300 de ECTS/SECT).

For professions regulated by European norms, regulations or good practice, 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 recognized 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 of inside - 360 ECTS/SECT and Design of product - 300 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 based on the market demands.

**În conformitate cu modificările introduse în sistemul de învățământ superior de Legea nr. 1/2011
According to the changes brought to the higher education system by Law no. 1/2011*