

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

Numele de familie la naștere <i>Family name(s) at the birth</i>		Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family names(s) (after marriage) (if applicable)</i>	
1.1a		1.1b	
Inițiala (inițialele) numelui (prenumelui) 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 <i>Place of birth</i>	
1.3a		1.3b	
Număr matricol <i>Student enrollment number</i>		Cod numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i>	Anul înmatriculării <i>Year of enrollment</i>
1.4		1.5	2025

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)

2.1	DESIGN DE OBIECT ȘI CREAȚIE DIGITALĂ, LICENȚIAT ÎN ARTE VIZUALE <i>OBJECT DESIGN AND DIGITAL CREATION, BACHELOR OF VISUAL ARTS</i>		
Domeniul de studii <i>Field of study</i>		Programul de studii <i>Programme of study</i>	
2.2a	ARTE VIZUALE <i>VISUAL ARTS</i>	2.2b	DESIGN DE OBIECT ȘI CREAȚIE DIGITALĂ <i>PRODUCT DESIGN</i>
Numele și statutul instituției de învățământ superior care acordă diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i>		Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor <i>Faculty administering the final examination</i>	
2.3a	UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA UNIVERSITATE DE STAT ACREDITATĂ <i>WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA</i> <i>ACCREDITED STATE UNIVERSITY</i>	2.3b	FACULTATEA DE ARTE ȘI DESIGN <i>FACULTY OF ARTS AND DESIGN</i>
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>		Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i>	
2.4a		2.4b	
Limba (limbile) de studiu/examinare <i>Language(s) of instruction/examination</i>			
2.5	ROMÂNĂ, ROMANIAN		

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 ANI, 180 SECT

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

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

- Asigură legătura cu inginerii - Colaborează cu inginerii pentru a asigura o înțelegere comună și pentru a discuta proiectarea, dezvoltarea și îmbunătățirea produselor.
- Determină caracterul adecvat al materialelor - La proiectarea produselor, determină dacă materialele sunt adecvate și disponibile pentru producție.
- Efectuează activități de idee - Implementează diverse tehnici pentru a genera idei. Schițarea, crearea de prototipuri și brainstormingul sunt exemple ale acestor tehnici.
- Efectuează cercetare de piață - Culege, evaluează și reprezintă date privind piața-țintă și clienții pentru a facilita dezvoltarea strategică și studiile de fezabilitate. Identifică tendințele pieței.
- 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-țintă conexe ale pieței.
- Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare - Enunță specificațiile de proiectare, cum ar fi materialele și piesele care trebuie utilizate și o estimare a costurilor.
- 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.
- Realizează schițe de proiectare - Creează fotografii în stare brută pentru a contribui la elaborarea și comunicarea conceptelor de proiectare.
- Respectă documentul informativ transmis de client - Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții.
- Respectă termenele - Se asigură că procesele operaționale sunt încheiate la o dată convenită anterior.
- Aplică tehnici de imagistică 3D - Pune în aplicare o varietate de tehnici, cum ar fi modelarea digitală, modelarea curbilor și scanarea 3D pentru a crea, a edita, a conserva și a utiliza imagini 3D, cum ar fi norul de puncte, grafica vectorială 3D și formele de suprafață 3D.

- Concepe și execută modelul fizic al unui produs - Construieste un model al produsului din lemn, argilă sau alte materiale utilizând unelte manuale sau electrice.
- Concepe și execută modelul virtual al unui produs - Creează un model grafic matematic sau tridimensional al produsului pe calculator prin utilizarea unui sistem CAE sau a unui calculator.
- Creează modele de bijuterii - Creează noi modele de bijuterii și produse și modifică modele existente.
- Desenează schițe - Desenează specificații de proiectare pentru utilaje, echipamente și structuri de construcții. Specifică materialele care ar trebui utilizate și dimensiunea componentelor. Prezintă unghiuri și perspective diferite ale produsului.
- Proiectează prototipuri - Proiectează prototipuri de produse sau componente ale produselor prin aplicarea principiilor de proiectare și inginerie.
- Se adaptează la noi materiale pentru design - Fără a neglija tehnicile și materialele mai tradiționale, monitorizează inovația în domeniul materialelor, cum ar fi rășinile, materialele plastice, vopselele, metalele noi etc., Dezvoltă capacitatea de a le utiliza și de a le include în proiectele de design.
- Utilizează software pentru design specializat - Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilității a unui software specializat.
- Creează personaje 3D - Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitalizarea de personaje proiectate anterior cu ajutorul instrumentelor specializate 3D.
- Redă imagini 3D - Utilizează instrumente specializate pentru a transforma modelele cu structură de fire 3D în imagini 2D cu efecte fotorealiste 3D sau cu redare non-fotorealistă pe calculator.
- Dezvoltă idei creative - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative.
- 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.
- Dezvoltă conținut digital - Creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale.

Competențe transversale

- Gândește analitic - Gândește folosind logica și raționamentul pentru a identifica punctele tari și punctele slabe ale soluțiilor alternative, concluziilor sau abordărilor problemelor.
- Lucrează în echipe - Lucrează cu încredere în cadrul unui grup, fiecare făcându-și partea lui în serviciul întregului.

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

a) Cunoștințe

- C1. Identifică tehnologiile de fabricație și a proceselor de producție aplicabile pentru diverse materiale și componente.
- C2. Identifică principiile de analiză a costurilor și estimare bugetară pentru proiectarea de produse.
- C3. Examinează principiile fundamentale de design și estetică aplicabile în realizarea produselor.
- C4. Creează și evaluează conceptele de design pentru produse specifice.
- C5. Alege tehnicile de comunicare vizuală și argumentare verbală pentru prezentarea ideilor de design unui public variat.
- C6. Identifică principiile de bază în realizarea schițelor de design și a tehnicilor de desen manual și digital.
- C7. Investighează diferitele tipuri de materiale utilizate în designul de produs, inclusiv proprietățile și caracteristicile lor.
- C8. Estimează impactul materialelor asupra sustenabilității și durabilității produselor.
- C9. Determină adecvat procesele tehnologice de prelucrare a materialelor și a cerințelor de producție.
- C10. Investighează diferite tehnici de generare a ideilor, prin metode de dezvoltare a creativității.
- C11. Apreciază procesele creative și a modul în care acestea contribuie la dezvoltarea conceptelor inovatoare.
- C12. Deosebește procesele tehnologice pentru diferite tipuri de materiale și alegerea acestora în funcție de cerințele produsului.
- C13. Stabilește aparatura și tehnologiile în realizarea modelului fizic al produsului și înțelege utilizarea corectă a acestora pentru a obține rezultatele dorite.
- C14. Adaptează conceptul la software-urile specializate pentru crearea și manipularea modelelor 3D.
- C15. Apreciază asupra tehnicilor de texturare, aplicarea de materiale și iluminare pentru a adăuga realism personajelor 3D.
- C16. Investighează materialele noi și procesele tehnologice care pot inspira soluții creative în modelarea 3D.
- C17. Combină teorii și metodologii ce susțin dezvoltarea ideilor creative în realizarea personajelor, obiectelor și ambianțelor 3D
- C18. Clasifică principiile și tehnicile de creare a modelelor 3D și utilizarea acestora în procesul de design
- C19. Explorează programele și platformele specializate utilizate în designul 3D și redarea imaginilor.
- C20. Analizează datele culese, inclusiv sondaje, interviuri și concurența.
- C21. Interpretează datele sintetizate comportamentale pentru a defini profilul clientului țintă.
- C22. Examinează principalele curente și tendințe istorice și contemporane în design.
- C23. Selectează tehnici de cercetare relevante pentru identificarea tendințelor emergente și previzionarea direcțiilor viitoare din design.
- C24. Selectează documentele informative esențiale (specificații, cerințe tehnice, așteptări).
- C25. Comunică eficient cu clientul, adresând orice neclarități și stabilind înțelegeri comune.
- C26. Estimează principiile de bază de inginerie aplicabile în designul de produs, inclusiv materiale, procese de fabricație și ergonomia.

- C27. Investighează conceptele tehnice utilizate în domeniul ingineriei pentru a putea comunica eficient cu inginerii.
- C28. Prioritizează procesele și gestionează timpul în procesul de proiectare a produselor.
- C29. Stabilește tehnicile de planificare și organizare a sarcinilor care ajută la respectarea termenelor stabilite.
- C30. Analizează cerințele funcționale, estetice și tehnice ale produsului în vederea realizării modelului virtual în medii asistate de calculator.
- C31. Analizează tipologii, stiluri și tehnici de realizare a bijuteriilor, în raport cu contextul cultural, funcțional și tehnologic al produsului de design.
- C32. Analizează cerințele funcționale, structurale și estetice ale obiectului tehnic pentru a stabili criterii de proiectare coerente în etapa de schițare.
- C33. Analizează cerințele funcționale, ergonomice și tehnologice ale produsului pentru definirea specificațiilor de proiectare a prototipului.
- C34. Analizează caracteristicile tehnice, ecologice și estetice ale materialelor inovatoare și tradiționale în vederea integrării lor în procesul de proiectare.
- C35. Analizează funcționalitățile software-urilor specializate în raport cu cerințele proiectului de design, alegând instrumentele digitale potrivite fiecărei etape de lucru.
- C36. Analizează structura vizuală, compozițională și narativă a imaginilor digitale, în funcție de scopul comunicării vizuale și mediul de prezentare.
- C37. Analizează caracteristicile conținutului digital în funcție de tipul mesajului, publicul-țintă și mediul de difuzare (web, multimedia, interactiv).
- C38. Cunoaște structura și funcționalitatea principalelor tehnici de imagistică 3D (modelare poligonală, modelare NURBS, scanare 3D).
- C39. Investighează metodologiile de analiză și sinteză aplicate în procesul de design de produs.
- C40. Adaptează rezultatele ideății la nevoile utilizatorilor și cerințele pieței.

b)Abilități

- A1. Identifică și selectează materialele adecvate pentru proiectele de design de produs în funcție de specificațiile tehnice și de utilizare.
- A2. Estimează costurile de producție pentru materiale și componente, având în vedere factorii economici și cerințele proiectului.
- A3. Elaborează documentația tehnică și specificațiile detaliate pentru componentele necesare.
- A4. Adaptează și explica ideile de design pentru diferite categorii profesionale (tehnic, artistic, managerial etc).
- A5. Realizează schițe manuale și digitale care să exprime clar idei și concepte de design.
- A6. Demonstrează aptitudini de compunere a imaginilor brute pentru a documenta și comunica ideile de design într-o formă vizuală adecvată.
- A7. Evaluează și selectează materialele în funcție de specificațiile proiectului și cerințele de funcționalitate.
- A8. Analizează costurile și disponibilitatea materialelor, raportat la bugetul și volumul producției.
- A9. Realizează schițe și transpuneri fizice și virtuale rapide care să comunice eficient conceptul de design propus.
- A10. Utilizează unelte manuale și tehnologii de prototipare rapidă în mod eficient și sigur pentru a crea un model fizic.
- A11. Demonstrează abilitatea de a combina diferite elemente ale modelului folosind tehnici adecvate și de a efectua finisaje de detaliu.
- A12. Creează modele 3D de personaje, obiecte și ambianțe, utilizând tehnici avansate de sculptură digitală și modelare poligonală.
- A13. Folosește instrumentele de modelare 3D pentru a realiza, modifica și optimiza modelele de personaje, obiecte și ambianțe, din forme de bază până la detalii complexe.
- A14. Dezvoltă abilități de a îmbina aspectele vizuale și funcționale pentru a crea soluții creative și atractive
- A15. Utilizează software-ul specializat pentru redarea modelelor 3D în imagini 2D, aplicând efecte de iluminare, texturare și animație.
- A16. Evaluează date de piață și interpretează tendințele, modele și preferințe ale consumatorilor.
- A17. Analizează critic informațiile obținute în cercetarea curentelor din design și de a extrage concluzii relevante.
- A18. Interpretează evoluțiile curentelor de design și de a propune soluții creative în conformitate cu cerințele pieței.
- A19. Comunică eficient cu clientul, adresând orice neclarități și stabilind înțelegeri comune.
- A20. Colaborează eficient cu inginerii pentru a înțelege cerințele tehnice și pentru a dezvolta soluții de design care să răspundă acestora.
- A21. Stabilește și organizează termene realiste pentru finalizarea și predarea unui proiect.
- A22. Prioritizează sarcinile în funcție de termenele limită și resursele disponibile.
- A23. Evaluează corectitudinea dimensională, funcționalitatea și coerența formală a modelului virtual generat în cadrul unui sistem CAE.
- A24. Creează modele tridimensionale digitale precise și funcționale, utilizând software specializat pentru simulare, proiectare și randare.

- A25. Evaluează potențialul estetic, simbolic și funcțional al materialelor și formelor utilizate în modelele de bijuterii create sau modificate.
- A26. Creează modele originale sau reinterpretate de bijuterii, integrând principii de compoziție, ergonomie și expresivitate în procesul de proiectare.
- A27. Evaluează adecvarea alegerii materialelor, dimensiunilor și soluțiilor constructive propuse prin schițe tehnice în raport cu funcționalitatea și contextul de utilizare.
- A28. Creează schițe tehnice și ilustrative care prezintă din multiple perspective forma, structura, materialele și funcționalitatea unui produs sau echipament.
- A29. Evaluează fezabilitatea și eficiența soluțiilor propuse în proiectarea prototipului, prin raportare la criterii de sustenabilitate, cost și performanță.
- A30. Creează prototipuri de produs sau componente, integrând principii de design, inginerie și modelare digitală în vederea testării funcționale.
- A31. Evaluează compatibilitatea noilor materiale cu funcționalitatea, durabilitatea și expresivitatea produselor de design.
- A32. Creează soluții de design care valorifică potențialul expresiv și tehnologic al materialelor emergente în combinație cu cele tradiționale.
- A33. Evaluează eficiența și acuratețea procesului de modelare digitală, randare sau simulare realizat cu ajutorul programelor specializate.
- A34. Creează modele digitale complexe utilizând aplicații software avansate, demonstrând coerență estetică, funcțională și tehnică în soluțiile propuse.
- A35. Evaluează calitatea tehnică, expresivitatea vizuală și relevanța conceptuală a imaginilor digitale bidimensionale și tridimensionale realizate.
- A36. Creează și editează imagini digitale animate sau statice, utilizând programe de grafică 2D/3D și instrumente de animație digitală.
- A37. Evaluează calitatea și eficiența comunicativă a conținutului digital creat, în raport cu obiectivele vizuale, tehnice și narrative ale proiectului.
- A38. Creează și editează conținut digital original (imagini, animații, texte, materiale multimedia), folosind software și instrumente adecvate scopului proiectului.
- A39. Creează modele 3D complexe prin îmbinarea mai multor surse de date și tehnici de modelare.
- A40. Elaborează soluții originale de design 3D, ținând cont de cerințele estetice, tehnice și funcționale.
- A41. Capacitatea de a analiza complexitatea unui produs din punct de vedere al funcționalității, esteticii și tehnologiei.
- A42. Sintetizează informații complexe și de a le integra într-un concept coerent de design.
- A43. Propune soluții inovative și eficiente pentru optimizarea proceselor de design, având în vedere constrângerile de timp, costuri și resurse.
- A44. Colaborează cu colegii într-un mediu de echipă pentru realizarea unui proiect de design de produs.
- A45. Contribuie activ la realizarea sarcinilor, respectând termenele și livrabilele stabilite de echipă.

c) Responsabilitate și autonomie

- R1. Asigură conformitatea specificațiilor tehnice cu reglementările și standardele de siguranță.
- R2. Prezintă autonomie în inițierea și dezvoltarea unor concepte de design inovative care să răspundă cerințelor proiectului.
- R3. Lucrează independent în fazele inițiale de concept și de documentare vizuală, contribuind la crearea unei prezentări coerente.
- R4. Își asumă responsabilități în luarea deciziilor privind selecția materialelor potrivite, ținând cont de calitate, durabilitate și impact ecologic.
- R5. Lucrează eficient atât individual, cât și în echipă, pentru a contribui la generarea ideilor și modelelor tridimensionale.
- R6. Identifică și rezolvă eventualele probleme apărute în timpul realizării modelului, demonstrând autonomie în adaptarea soluțiilor la condițiile de muncă.
- R7. Organizează etapele de design ale unui personaj 3D, de la conceptul inițial până la modelul final, respectând termenele și cerințele tehnice ale proiectului.
- R8. Lucrează independent în procesul de dezvoltare a ideilor creative, de la inițierea conceptului până la prototip.
- R9. Lucrează independent la dezvoltarea unui proiect de design 3D, demonstrând creativitate și adaptabilitate la diferite cerințe vizuale.
- R10. Asumă responsabilitatea în luarea deciziilor pe baza datelor de cercetare.
- R11. Formulează recomandări informate și de a propune direcții de design responsabile, adaptate nevoilor actuale și viitoare ale pieței.
- R12. Dezvoltă abilitatea de a gestiona relația cu clientul, identificând și soluționând eventualele probleme înainte de finalizarea proiectului.
- R13. Coordonează și facilitează întâlnirile între echipa de design și ingineri pentru a asigura o înțelegere comună a cerințelor și obiectivelor proiectului.

- R14. Este autonom în gestionarea și integrarea feedback-ului continuu din partea inginerilor pentru a asigura succesul proiectului și îmbunătățirea continuă a produsului.
- R15. Gestionează situațiile neprevăzute și de a găsi soluții eficiente pentru a menține respectarea termenelor fără a compromite calitatea muncii.
- R16. Propune soluții digitale inovatoare pentru optimizarea designului virtual, asumându-și responsabilitatea pentru integrarea acestuia în procesul general de dezvoltare a produsului."
- R17. Propune concepte inovatoare de bijuterii, asumându-și responsabilitatea pentru coerența artistică și viabilitatea tehnologică a produsului finit.
- R18. Propune soluții grafice relevante și complete pentru documentarea vizuală a proiectului, asumându-și responsabilitatea pentru claritatea, precizia și expresivitatea schiței.
- R19. Propune și gestionează soluții de prototipare adaptate diferitelor etape ale procesului de design, asumându-și responsabilitatea pentru coerența și aplicabilitatea proiectului.
- R20. Propune direcții de cercetare aplicată și integrare a materialelor inovatoare în proiectele proprii, asumându-și responsabilitatea pentru sustenabilitatea și originalitatea produsului final.
- R21. Propune soluții inovatoare de design digital, asumându-și responsabilitatea pentru integrarea fluentă a tehnologiei în procesul creativ
- R22. Propune soluții vizuale originale și inovatoare în procesul de comunicare grafică digitală, asumându-și responsabilitatea pentru coerența și impactul estetic al produsului realizat.
- R23. Propune concepte de conținut digital inovator, asumându-și responsabilitatea pentru coerența mesajului și impactul său vizual și comunicativ în mediul digital.
- R24. Își asumă responsabilitatea pentru analiza critică a etapelor de lucru într-un proiect 3D.
- R25. Gestionează procesul de design, incluzând analiza cerințelor inițiale, sinteza ideilor și prezentarea soluțiilor finale.
- R26. Evaluează și ia decizii privind impactul ecologic și economic al produselor proiectate.
- R27. Colaborează cu colegii într-un mediu de echipă pentru realizarea unui proiect de design de produs.
- R28. Asumă responsabilitățile echipei de lucru și contribuția la îndeplinirea obiectivelor comune, la standarde ridicate.
- R29. Își asumă responsabilitatea pentru propriile sarcini, asigurându-se că acestea sunt realizate la standarde ridicate.

A. COMPETENCIES

Key competencies:

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

Professional competencies:

- Conduct research on trends in design - Conduct research on present and future evolutions and trends in design, and associated target market features.
- Determine suitability of materials - While designing products, determine if materials are suitable and available for production.
- Draft design specifications - List the design specifications such as materials and parts to be used and a cost estimate.
- Draw design sketches - Create rough pictures to assist in creating and communicating design concepts.
- Follow a brief - Interpret and meet requirements and expectations, as discussed and agreed upon with the customers.
- Liaise with engineers - Collaborate with engineers to ensure common understanding and discuss product design, development and improvement.
- Meet deadlines - Ensure operative processes are finished at a previously agreed-upon time.
- Perform ideation activities - Implement the different techniques to generate ideas. Sketching, prototyping and brainstorming are examples of these techniques.
- 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.
- Present artistic design proposals - Prepare and present detailed design suggestions for a specific production to a mixed group of people, including technical, artistic and management staff.
- Apply 3D imaging techniques - Implement a variety of techniques such as digital sculpting, curve modelling and 3D scanning to create, edit, preserve and use 3D images, such as point clouds, 3D vector graphic and 3D surface shapes.
- Build a product's physical model - Build a model of the product out of wood, clay or other materials by using hand or electrical tools.

- Create a product's virtual model - Create a mathematical or three-dimensional computer graphic model of the product by using a CAE system or a calcula.
- Develop jewellery designs - Develop new jewellery designs and products, and modify existing designs.
- Draw blueprints - Draw layout specifications for machinery, equipment and building structures. Specify which materials should be used and the size of the components. Show different angles and views of the product.
- Design prototypes - Design prototypes of products or components of products by applying design and engineering principles.
- Adapt to new design materials - Without neglecting more traditional techniques and materials, monitor materials innovation such as new resin, plastic, paints, metals, etc. Develop ability to use them and include them in design projects.
- Use specialised design software - Developing new designs mastering specialised software.
- Thinks analytically - Thinks using logic and reasoning to identify the strengths and weaknesses of alternative solutions, conclusions, or approaches to problems.
- Works in teams - Works confidently within a group, each doing their part in service of the whole.
- Create 3D characters - Develop 3D models by transforming and digitising previously designed characters using specialised 3D tools.
- Render 3D images - Use specialised tools to convert 3D wire frame models into 2D images with 3D photorealistic effects or non-photorealistic rendering on a computer.
- Develop creative ideas - Developing new artistic concepts and creative ideas.
- Create digital images - Create and process two-dimensional and three-dimensional digital images depicting animated objects or illustrating a process, using computer animation or modelling programs.
- Develop digital content - Create and edit digital content in different formats, express oneself through digital means.

Transversal competencies:

- Thinks analytically - Thinks using logic and reasoning to identify the strengths and weaknesses of alternative solutions, conclusions, or approaches to problems.
- Works in teams - Works confidently within a group, each doing their part in service of the whole.

B. EXPECTED LEARNING OUTCOMES

a) Knowledge:

- C1. Identify manufacturing technologies and production processes applicable to various materials and components.
- C2. Identify principles of cost analysis and budget estimation for product design.
- C3. Examine fundamental design and aesthetic principles applicable to product design.
- C4. Create and evaluate design concepts for specific products.
- C5. Choose visual communication and verbal argumentation techniques to present design ideas to a variety of audiences.
- C6. Identify basic principles in making design sketches and manual and digital drawing techniques.
- C7. Investigate different types of materials used in product design, including their properties and characteristics.
- C8. Estimate the impact of materials on the sustainability and durability of products.
- C9. Appropriately determine technological processes for processing materials and production requirements.
- C10. Investigate different idea generation techniques, through methods for developing creativity.
- C11. Appreciates creative processes and how they contribute to the development of innovative concepts.
- C12. Distinguishes technological processes for different types of materials and their choice according to product requirements.
- C13. Establishes equipment and technologies in creating the physical model of the product and understands their correct use to achieve the desired results.
- C14. Adapts the concept to specialized software for creating and manipulating 3D models.
- C15. Appreciates texturing techniques, applying materials and lighting to add realism to 3D characters.
- C16. Investigates new materials and technological processes that can inspire creative solutions in 3D modeling.
- C17. Combines theories and methodologies that support the development of creative ideas in creating 3D characters, objects and environments
- C18. Classifies the principles and techniques of creating 3D models and their use in the design process
- C19. Explores specialized programs and platforms used in 3D design and rendering.
- C20. Analyzes collected data, including surveys, interviews, and competition.
- C21. Interprets synthesized behavioral data to define the profile of the target customer.
- C22. Examines major historical and contemporary trends and currents in design.
- C23. Selects relevant research techniques to identify emerging trends and predict future directions in design.
- C24. Selects essential information documents (specifications, technical requirements, expectations).
- C25. Communicates effectively with the customer, addressing any ambiguities and establishing common understandings.
- C26. Evaluates basic engineering principles applicable to product design, including materials, manufacturing processes, and ergonomics.

- C27. Investigates technical concepts used in engineering to communicate effectively with engineers.
- C28. Prioritizes processes and manages time in the product design process.
- C29. Establishes techniques for planning and organizing tasks that help meet established deadlines.
- C30. Analyzes the functional, aesthetic and technical requirements of the product in order to create the virtual model in computer-aided environments.
- C31. Analyzes the typologies, styles and techniques of jewelry making, in relation to the cultural, functional and technological context of the design product.
- C32. Analyzes the functional, structural and aesthetic requirements of the technical object in order to establish coherent design criteria in the sketching stage.
- C33. Analyzes the functional, ergonomic and technological requirements of the product to define the prototype design specifications.
- C34. Analyzes the technical, ecological and aesthetic characteristics of innovative and traditional materials in order to integrate them into the design process.
- C35. Analyzes the functionalities of specialized software in relation to the requirements of the design project, choosing the appropriate digital tools for each work stage.
- C36. Analyzes the visual, compositional and narrative structure of digital images, depending on the purpose of visual communication and the presentation environment.
- C37. Analyzes the characteristics of digital content depending on the type of message, target audience and dissemination environment (web, multimedia, interactive).
- C38. Knows the structure and functionality of the main 3D imaging techniques (polygonal modeling, NURBS modeling, 3D scanning).
- C39. Investigates the analysis and synthesis methodologies applied in the product design process.
- C40. Adapts the results of ideation to user needs and market requirements.

b) Skills:

- A1. Identifies and selects appropriate materials for product design projects based on technical and usage specifications.
- A2. Estimates production costs for materials and components, considering economic factors and project requirements.
- A3. Develops technical documentation and detailed specifications for required components.
- A4. Adapts and explains design ideas for different professional categories (technical, artistic, managerial, etc.).
- A5. Creates manual and digital sketches that clearly express design ideas and concepts.
- A6. Demonstrates skills in composing raw images to document and communicate design ideas in an appropriate visual form.
- A7. Evaluates and selects materials based on project specifications and functionality requirements.
- A8. Analyzes costs and availability of materials, relative to budget and production volume.
- A9. Creates rapid sketches and physical and virtual transpositions that effectively communicate the proposed design concept.
- A10. Uses hand tools and rapid prototyping technologies effectively and safely to create a physical model.
- A11. Demonstrates the ability to combine different model elements using appropriate techniques and perform detailed finishing.
- A12. Creates 3D models of characters, objects, and environments, using advanced digital sculpting and polygonal modeling techniques.
- A13. Uses 3D modeling tools to create, modify, and optimize models of characters, objects, and environments, from basic shapes to complex details.
- A14. Develops the ability to combine visual and functional aspects to create creative and attractive solutions
- A15. Uses specialized software to render 3D models into 2D images, applying lighting, texturing, and animation effects.
- A16. Evaluates market data and interprets trends, patterns, and consumer preferences.
- A17. Critically analyze information obtained in researching design trends and draw relevant conclusions.
- A18. Interprets design trends and proposes creative solutions in accordance with market requirements.
- A19. Communicates effectively with the client, addressing any ambiguities and establishing common understandings.
- A20. Collaborates effectively with engineers to understand technical requirements and develop design solutions that meet them.
- A21. Establishes and organizes realistic deadlines for the completion and delivery of a project.
- A22. Prioritizes tasks according to deadlines and available resources.
- A23. Evaluates the dimensional accuracy, functionality and formal coherence of the virtual model generated within a CAE system.
- A24. Creates accurate and functional three-dimensional digital models, using specialized software for simulation, design and rendering.
- A25. Evaluates the aesthetic, symbolic and functional potential of the materials and shapes used in created or modified jewelry models.

- A26. Creates original or reinterpreted jewelry models, integrating principles of composition, ergonomics and expressiveness in the design process.
- A27. Evaluates the adequacy of the choice of materials, dimensions and constructive solutions proposed through technical sketches in relation to the functionality and context of use.
- A28. Creates technical and illustrative sketches that present the shape, structure, materials and functionality of a product or equipment from multiple perspectives.
- A29. Evaluates the feasibility and efficiency of the solutions proposed in the prototype design, by reporting on sustainability, cost and performance criteria.
- A30. Creates product prototypes or components, integrating design, engineering and digital modeling principles for functional testing.
- A31. Evaluates the compatibility of new materials with the functionality, durability and expressiveness of design products.
- A32. Creates design solutions that capitalize on the expressive and technological potential of emerging materials in combination with traditional ones.
- A33. Evaluates the efficiency and accuracy of the digital modeling, rendering or simulation process carried out using specialized programs.
- A34. Creates complex digital models using advanced software applications, demonstrating aesthetic, functional and technical coherence in the proposed solutions.
- A35. Evaluates the technical quality, visual expressiveness and conceptual relevance of the two-dimensional and three-dimensional digital images created.
- A36. Creates and edits animated or static digital images, using 2D/3D graphics programs and digital animation tools.
- A37. Evaluates the quality and communicative efficiency of the digital content created, in relation to the visual, technical and narrative objectives of the project.
- A38. Creates and edits original digital content (images, animations, texts, multimedia materials), using software and tools appropriate to the purpose of the project.
- A39. Creează modele 3D complexe prin îmbinarea mai multor surse de date și tehnici de modelare.
- A40. Elaborează soluții originale de design 3D, ținând cont de cerințele estetice, tehnice și funcționale.
- A41. Capacitatea de a analiza complexitatea unui produs din punct de vedere al funcționalității, esteticii și tehnologiei.
- A42. Sintetizează informații complexe și de a le integra într-un concept coerent de design.
- A43. Propune soluții inovative și eficiente pentru optimizarea proceselor de design, având în vedere constrângerile de timp, costuri și resurse.
- A44. Colaborează cu colegii într-un mediu de echipă pentru realizarea unui proiect de design de produs.
- A45. Contribuie activ la realizarea sarcinilor, respectând termenele și livrabilele stabilite de echipă.

c) Autonomy and responsibility:

- R1. Ensures compliance of technical specifications with safety regulations and standards.
- R2. Demonstrates autonomy in initiating and developing innovative design concepts that meet project requirements.
- R3. Works independently in the initial concept and visual documentation phases, contributing to the creation of a coherent presentation.
- R4. Assumes responsibility for making decisions regarding the selection of appropriate materials, taking into account quality, durability and environmental impact.
- R5. Works effectively both individually and in a team, to contribute to the generation of ideas and three-dimensional models.
- R6. Identifies and resolves any problems that arise during the creation of the model, demonstrating autonomy in adapting solutions to working conditions.
- R7. Organizes the design stages of a 3D character, from the initial concept to the final model, respecting the project's deadlines and technical requirements.
- R8. Works independently in the process of developing creative ideas, from concept initiation to prototype.
- R9. Works independently in the development of a 3D design project, demonstrating creativity and adaptability to different visual requirements.
- R10. Takes responsibility for making decisions based on research data.
- R11. Formulates informed recommendations and proposes responsible design directions, adapted to current and future market needs.
- R12. Develops the ability to manage the relationship with the client, identifying and resolving potential issues before project completion.
- R13. Coordinates and facilitates meetings between the design team and engineers to ensure a common understanding of project requirements and objectives.
- R14. Is autonomous in managing and integrating continuous feedback from engineers to ensure project success and continuous product improvement.

R15. Manage unforeseen situations and find effective solutions to maintain deadlines without compromising the quality of work.

R16. Proposes innovative digital solutions for optimizing virtual design, taking responsibility for its integration into the overall product development process."

R17. Proposes innovative jewelry concepts, taking responsibility for the artistic coherence and technological viability of the finished product.

R18. Proposes relevant and complete graphic solutions for the visual documentation of the project, taking responsibility for the clarity, precision and expressiveness of the sketch.

R19. Proposes and manages prototyping solutions adapted to the different stages of the design process, taking responsibility for the coherence and applicability of the project.

R20. Proposes directions for applied research and integration of innovative materials in own projects, taking responsibility for the sustainability and originality of the final product.

R21. Proposes innovative digital design solutions, taking responsibility for the fluent integration of technology into the creative process.

R22. Proposes original and innovative visual solutions in the graphic communication process digital, taking responsibility for the coherence and aesthetic impact of the product created.

R23. Proposes innovative digital content concepts, taking responsibility for the coherence of the message and its visual and communicative impact in the digital environment.

R24. Takes responsibility for the critical analysis of the work stages in a 3D project.

R25. Manages the design process, including the analysis of initial requirements, the synthesis of ideas and the presentation of final solutions.

R26. Evaluates and makes decisions regarding the ecological and economic impact of the designed products.

R27. Collaborates with colleagues in a team environment to carry out a product design project.

R28. Assumes the responsibilities of the work team and contributes to the achievement of common objectives, to high standards.

R29. Takes responsibility for their own tasks, ensuring that they are carried out to high standards.

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. <i>No.</i>	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>
Anul I (anul universitar 202x-202y) <i>1st year of study (202x-202y academic year)</i>									
1	Istoria artei I Art history I	1	1				-	2	-
2	Anatomie aplicată și ergonomie I Applied Anatomy and Ergonomics I	1	1				-	2	-
3	Geometrie descriptivă și perspectivă, Descriptive Geometry and Perspective			1			-	2	-
4	Studiul desenului I Drawing Studies I	1		1			-	2	-
5	Studiul culorii I Color study I	1		1			-	2	-
6	Compoziție bi și tridimensională I Two and three-dimensional composition I	1		1			-	3	-
7	Procesarea digitala a imaginii I Digital Image Processing I	1		1			-	3	-
8	Design de obiect I Object Design I	2		2			-	5	-
9	3D Design I 3D design I	1		1			-	3	-
10	Machetare I Model making I			1			-	3	-
11	Limba străină I Foreign language I		2				-	2	-
12	Educație fizică I Physical education I		1				-	1	-
13	Etică și integritate academică	1	1				-	2	-

Nr. <i>No.</i>	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>
	Ethics and academic integrity								
14	Consiliere profesională și orientare în carieră Career counseling and guidance		1				-	1	-
15	Voluntariat I-facultativ Volunteering I				60		-	2	-
16	Modelaj Modeling			1			-	2	-
17	Istoria artei II Art history II	1	1			-		-	2
18	Anatomie aplicată și ergonomie I Applied Anatomy and Ergonomics I	1	1			-		-	2
19	Desen tehnic Technical drawing			1		-		-	2
20	Studiul desenului II Drawing Studies II			2		-		-	2
21	Studiul culorii II Color study II			2		-		-	2
22	Compoziție bi și tridimensională II Two and three-dimensional composition II			2		-		-	3
23	Procesarea digitala a imaginii II Digital Image Processing II	1		1		-		-	2
24	Design de obiect II Object Design II	1		3		-		-	5
25	3D Design II 3D design II	1		1		-		-	3
26	Machetare II Model making II		1			-		-	2
27	Elemente de marketing pentru design Marketing Elements for Design	1	1			-		-	2
28	Limba străină II Foreign language II			2		-		-	2
29	Educație fizică II Physical education II		1			-		-	1
30	Scriere academică Academic Writing		1			-		-	1
31	Voluntariat II Volunteering II				60	-		-	2
32	Modelaj II Modeling 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 202y-202z)									
<i>2nd year of study (202y-202z academic year)</i>									
1	Istoria artei III Art history III	1	1				-	2	
2	Ergonomie I Ergonomics I	1	1				-	2	
3	Design de bijuterie I Jewelry designI	1		1			-	3	
4	Tehnologii și materiale I Technologies and materials I	1		1			-	3	
5	Design de produs I Product design I	2		3			-	7	
6	3D Design III 3D design III	1		1			-	3	
7	Design de mobilier și accesorii I Furniture design and accessories I	1		1			-	2	
8	Animație 3D I –optional 3D Animation I	1		1			-	3	

Nr. <i>No.</i>	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>
9	Sculptură digitală pentru gaming I –optional Digital game sculpting I	1		1			-	2	
10	Limba străină I Foreign language I		2				-	2	
11	Educație fizică I Physical education I			1			-	1	
12	Competențe de antreprenoriat Entrepreneurship skills	1	1				-	2	
13	Voluntariat III- facultativ Volunteering III				60		-	2	
14	Bionică -facultativ Bionics			1			-	1	
15	Istoria designului I History of design I	1	1			-		-	2
16	Ergonomie II Ergonomics II	1	1			-		-	2
17	Design de bijuterie II Jewelry designII	1		1		-		-	3
18	Tehnologii și materiale II Technologies and materials II	1		1		-		-	3
19	Design de produs II Product design II	2		3		-		-	7
20	3D Design IV 3D design IV	1		1		-		-	3
21	Animație 3D I –optional 3D Animation I	1		1		-		-	2
22	Sculptură digitală pentru gaming I –optional Digital game sculpting I	1		1		-		-	2
23	Stagiu de practică Internship				84	-		-	3
24	Limba străină II Foreign language II		2			-		-	3
25	Educație fizică II Physical education II			1		-		-	1
26	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I Optional complementary course leading to transversal competences I	1	1			-		-	2
27	Voluntariat IV-facultativ Volunteering IV				60	-		-	2
28	Bionică -facultativ Bionics	1		1		-		-	2
29	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 202y-202y)									
<i>3rd year of study (202y-202z academic year)</i>									
1	Istoria designului II History of design II	1	1				-	2	-
	Metodologia cercetării lucrării de licență I Research Methodology for the Bachelor's Thesis I	1		2			-	3	-
3	Design de produs III Product design III	3		6			-	12	-
4	Design de obiect pentru spațiul ambiental I- opțional Object Design for the Environmental Space I	1		1			-	3	-
5	Tehnici de transpunere analogice și digitale I- opțional Analog and Digital Transposition Techniques I	1		1			-	3	-

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
6	Concept design pentru gaming I Concept Design for Gaming I	1		4			-	8	-
7	Obiecte și structuri pentru mediul digital II Object Design for the Environmental Space II	1		4			-	8	-
8	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II Optional complementary course leading to transversal competences II	1	1				-	2	-
9	Voluntariat V-facultativ Volunteering V				60	-		-	2
10	Istoria designului III History of design III	1	1			-		-	2
11	Design de produs IV Product design IV	3		5		-		-	12
12	Design de obiect pentru spațiul ambiental I- opțional Object Design for the Environmental Space I	1		1		-		-	2
13	Tehnici de transpunere analogice și digitale I- opțional Analog and Digital Transposition Techniques I	1		1		-		--	2
14	Concept design pentru gaming I Concept Design for Gaming I	2		5		-		-	7
15	Obiecte și structuri pentru mediul digital II Object Design for the Environmental Space II	2		5		-		-	7
16	Elaborarea lucrării de licență Bachelor's Thesis Development			5		-		-	7
17	Voluntariat VI-facultativ Volunteering VI				60	-		-	2
Pass, average grade per academic year:		Total ECTS/SECT credits:							
Promovat cu media ⁴⁾ :		Total credite:				60			
Pass, average grade per academic year:		Total ECTS/SECT credits:							
Promovat:	Media ⁵⁾ de promovare a studiilor (ponderată cu puncte de credit – dacă este cazul):					Total credite:		180	
Pass:	Overall average grade (credit-weighted average – if available):					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

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 ..., programul de studii ... 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 ..., study programme in ..., 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

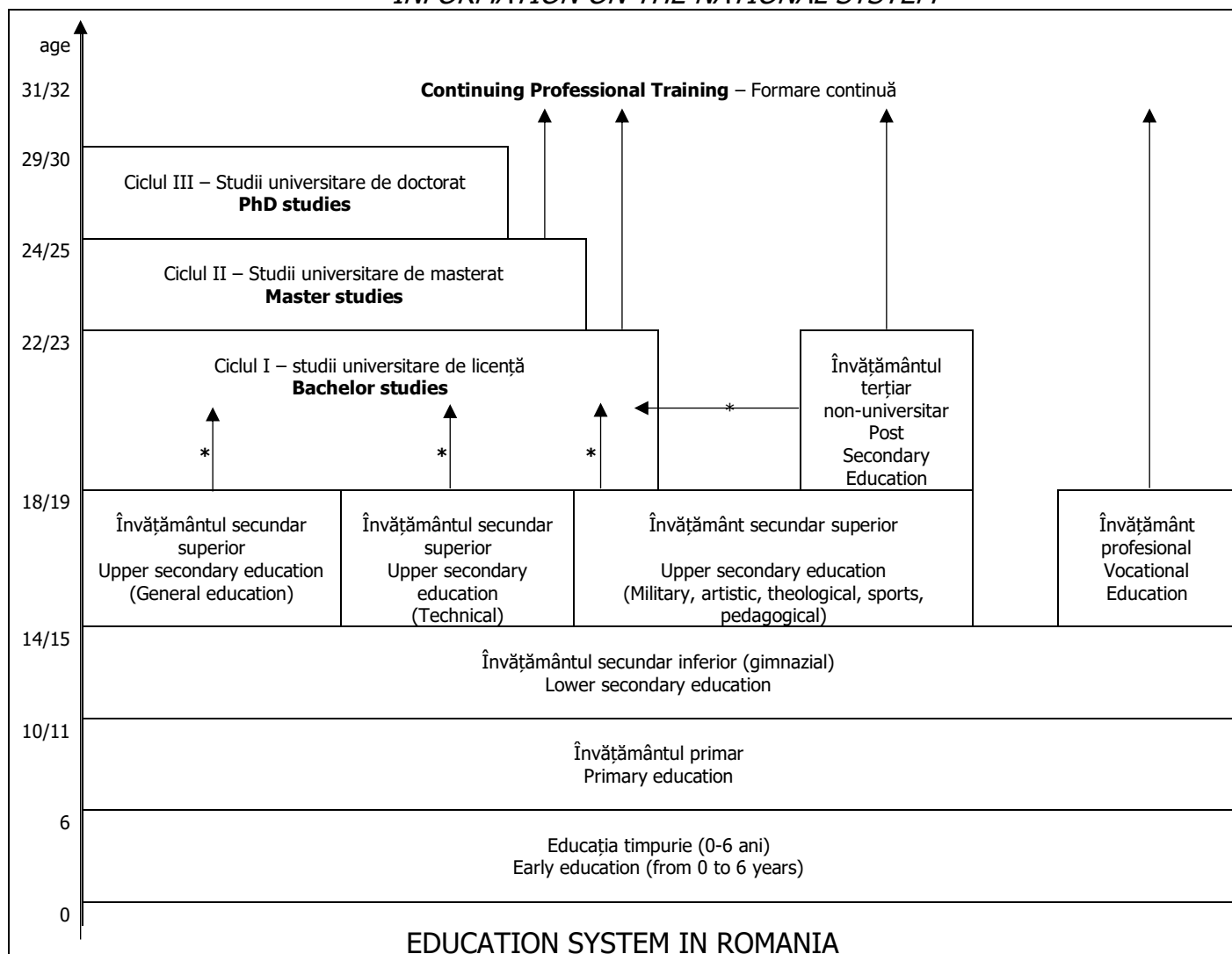
--

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 SZUROMI	
	⁶⁾ Nr. și data eliberării <i>No., and dated.</i>			Ștampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i>	
7.5	/ Acest document conține un număr de 17 pagini. <i>This document contains a number of 17 pages.</i>		7.6	L. S.	

- 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 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*