

SUPLIMENT LA DIPLOMĂ

DIPLOMA SUPPLEMENT

¹⁾ 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 birth</i>		Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family name(s) (after marriage) (if applicable)</i>	
1.1a		1.1b	
Inițiala (inițialele) prenumelui (prenumelor) tatălui <i>Initial(s) of father's first name(s)</i>		Prenumele <i>First name(s)</i>	
1.2a		1.2b	
Data nașterii (ziua/luna/anul) <i>Date of birth (day/month/year)</i>			
1.3a		1.3b	
Număr matricol <i>Student enrollment number</i>		Codul 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 ARTE PLASTICE - GRAFICĂ, LICENȚIAT ÎN ARTE VIZUALE <i>FINE ARTS ARTS - GRAPHICS, BACHELOR OF VISUAL ARTS</i>	
Domeniul de studii <i>Field of study</i>	
2.2a ARTE VIZUALE <i>VISUAL ARTS</i>	2.2b ARTE PLASTICE - GRAFICĂ <i>FINE ARTS- GRAPHICS</i>
Numele și statutul instituției de învățământ superior care acordă diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i>	
2.3a UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE "GEORGE ENESCU" DIN IAȘI UNIVERSITATE PUBLICĂ ACREDITATĂ <i>'GEORGE ENESCU' NATIONAL UNIVERSITY OF ARTS, IAȘI ACCREDITED PUBLIC UNIVERSITY</i>	2.3b FACULTATEA DE ARTE VIZUALE ȘI DESIGN <i>FACULTY OF VISUAL 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>	
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 <i>Level of qualification</i>		Durata oficială a programului de studii și numărul de credite ECTS (conform Sistemului European de Credite Transferabile - ECTS) <i>Official length of the programme of study and number of ECTS credits</i>	
3.1 STUDII UNIVERSITARE DE LICENȚĂ <i>BACHELOR S DEGREE UNIVERSITY STUDIES</i>	3.2 3 ANI, 184 CREDITE <i>3 YEARS, 184 CREDITS</i>		
Condiții de admitere/înscriere <i>Access requirement(s)</i>			
3.3 DIPLOMA DE BACALAUREAT + CONCURS ADMITERE <i>BACHELOR'S DEGREE, ADMITTANCE CONTEST</i>			

4. INFORMAȚII PRIVIND CURRICULUMUL ȘI REZULTATELE OBTINUTE

INFORMATION ON THE CURRICULUM AND RESULTS GAINED

Forma de învățământ

Mode of study

4.1 ÎNVĂȚĂMÂNT CU FRECVENȚĂ (IF)

FULL TIME

Competențele asigurate prin programul de studii

Learning outcomes of the programme of study

4.2 60 credite ECTS/an

180 credite acumulate pentru înscrierea la examenul de finalizare a studiilor.

Competențe profesionale: Cod COR: 265104 - Grafician; Cod ESCO: 2651.3 - Caricaturist/Caricaturistă:

Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului. Concepe și aplică elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a exprima emoții sau idei. Prezintă și discută natura și conținutul operei de artă, realizată sau care vor fi produse cu un public, regizori de artă, editori de catalog, jurnaliști și alte părți interesate. Identifică influențele și încadrează activitatea sa într-o anumită tendință care poate fi de natură artistică, estetică sau filosofică. Analizează evoluția tendințelor artistice, se consultă cu experți din domeniu, participă la evenimente etc. Creează desene originale, pe baza textelor, a cercetărilor aprofundate și a discuțiilor purtate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii. 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. Desenează schițe pentru a se pregăti pentru un desen sau ca tehnică artistică de sine stătătoare. Scrie propuneri de proiecte pentru centre de artă, pentru reședințe de artiști și galerii. Selectează materiile prime în scopuri artistice în funcție de rezistență, culoare, textură, greutate, dimensiune și alte caracteristici care ar trebui să garanteze fezabilitatea creației artistice în ceea ce privește forma, culoarea preconizată etc. - chiar dacă rezultatul ar putea fi diferit. Se pot folosi materii prime în scopuri artistice, cum ar fi vopsele, cerneala, culorile acrilice, cărbunele, uleiul sau programele informatice, precum și reziduurile, produsele vii (fructe etc.) și orice fel de materiale, în funcție de proiectul creativ. Selectează teme în funcție de interesul personal sau public sau conform indicațiilor unui editor sau agent. Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală. Concepe și aplică elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a exprima emoții sau idei. Omunică cu clienții, editorii și autorii pentru a interpreta și a înțelege pe deplin nevoile lor profesionale. Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative. Elaborează secvențe narative și fire narative pentru filmele de animație, utilizând software pentru computere și tehnici de desen manual. Păstrează portofoliile de activități artistice pentru a prezenta stiluri, interese, capacități și realizări. Se consultă cu editorul unei cărți, al unei reviste, al unui jurnal sau al altor publicații cu privire la așteptări, cerințe și evoluții. Studiază diferite surse media, cum ar fi transmisiunile, presa scrisă și mass-media online, în scopul de a colecta surse de inspirație pentru dezvoltarea de concepte creative. Dezvoltarea, proiectarea și crearea de noi aplicații, idei, relații, sisteme sau produse, inclusiv contribuții artistice. Observarea, recepționarea și obținerea din surse diverse a informațiilor necesare. Adună materiale de referință pentru opera de artă. Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilității a unui software specializat. Concepe și aplică elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a exprima emoții sau idei. Creează desene cu ajutorul tehnicilor de ilustrare tradiționale, cum ar fi acuarelă, stilou și tuș, aerograf, pictura în ulei, pasteluri, gravură în lemn și decupaje de linoleum. Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală. Creează desene originale, pe baza textelor, a cercetărilor aprofundate și a discuțiilor purtate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii. Fragmentează un scenariu analizând dramaturgia, forma, temele și structura scenariului. Efectuează cercetări relevante, dacă este necesar. Originalitatea - Abilitatea de a inventa idei neobișnuite și inteligente despre un subiect sau situație anume, sau de a dezvolta modalități creative de a rezolva o problemă. Vizualizarea imaginară - Abilitatea de a imagina cum va arăta ceva după ce a fost mutat sau când părțile sale sunt mutate sau rearanjate. Fluența ideilor - Abilitatea de a inventa un număr de idei despre un subiect anume (numărul ideilor este important, nu calitatea, corectitudinea sau creativitatea). **Creator de artă digitală/creatoare de artă digitală - cod ESCO 2166.5:** Converstește obiecte reale în obiecte de animație. 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. **Artist desene animate - COD ESCO 2166.2:** Utilizează instrumente TIC grafice, cum ar fi Autodesk Maya, Blender, care permit editarea digitală, modelarea, redarea și compoziția grafică. Studiază personajele din scripturi și relațiile dintre ele. Utilizează software specializat pentru a edita imagini video în vederea utilizării într-o producție artistică. **Ilustrator/ilustratoare - COD ESCO 2166.11:** Adună eșantioane de materiale care sunt de așteptat să fie utilizate în procesul de creație, mai ales dacă opera de artă dorită necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție. Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului.

60 ECTS / year

180 accumulated credits for enrollment to graduation exam

Professional competence: Cod COR: 265104 - Graphic artist; Cod ESCO: 2651.3 - Cartoonist: Select the appropriate style, medium, and techniques of illustration in line with the needs of the project and client's requests. Imagine and apply visual elements such as line, space, colour, and mass to express emotions or ideas. Introduce and discuss the nature and content of art work, achieved or to be produced with an audience, art directors, catalogue editors, journalists, and other parties of interest. Identify influences and situate your work within a specific trend which may be of an artistic, aesthetic, or philosophical nature. Analyse the evolution of artistic trends, consult experts in the field, attend events, etc. Create original drawings, based on texts, thorough research and discussion with authors, journalists and specialists. Create and process two-dimensional and three-dimensional digital images depicting animated objects or illustrating a process, using computer animation or modelling programs. Draw sketches to prepare for a drawing or as a standalone artistic technique. Write project proposals for art facilities, artist residencies and galleries. Select artistic materials based on strength, colour, texture, balance, weight, size, and other characteristics that should guarantee the feasibility of the artistic creation regarding the expected shape, color, etc. - even though the result might vary from it. Artistic materials such as paint, ink, water colours, charcoal, oil, or computer software can be used as much as garbage, living products (fruits, etc) and any kind of material depending on the creative project. Select subject matter based on personal or public interest, or ordered by a publisher or agent. Create drawings using digital illustration programmes and techniques. Imagine and apply visual elements such as line, space, colour, and mass to express emotions or ideas. Communicate with clients, editors and authors in order to interpret and fully understand their professional needs. Develop new artistic concepts and creative ideas. Develop narrative sequences and story threads for animated films, using computer software and hand-drawn techniques. Maintain portfolios of artistic work to showcase styles, interests, abilities, and accomplishments. Consult with the editor of a book, magazine, journal, or other publication regarding expectations, requirements, and developments. Study various media sources, such as broadcast, print, and online media, to gather inspiration for developing creative concepts. Develop, design, and create new applications, ideas, relationships, systems, or products, including artistic contributions. Observe, receive, and obtain necessary information from a variety of sources. Gathers reference materials for artwork. Develops new designs through skillful use of specialized software. Conceives and applies visual elements such as line, space, color, and mass to express emotions or ideas. Creates drawings using traditional illustration techniques such as watercolor, pen and ink, airbrush, oil painting, pastels, woodcuts, and linoleum cutouts. Creates drawings using digital illustration programs and techniques.

Creates original drawings, based on texts, in-depth research, and discussions with authors, journalists, and specialists. Breaks down a script by analyzing the dramaturgy, form, themes, and structure of the script. Conducts relevant research, if necessary. **Originality** - The ability to come up with unusual and intelligent ideas about a specific topic or situation, or to develop creative ways to solve a problem. **Imaginary visualization** - The ability to imagine what something will look like after it has been moved or when its parts are moved or rearranged. **Fluency of ideas** - The ability to come up with a number of ideas about a given subject (the number of ideas is important, not the quality, correctness, or creativity). **Digital artist - ESCO 2166.5:** Converts real objects into animated objects. Creates and manipulates two-dimensional and three-dimensional digital images that depict animated objects or illustrate a process, using computer animation or modeling programs.

Animation layout artist - ESCO 2166.2: Uses graphic ICT tools, such as Autodesk Maya, Blender, which allow digital editing, modeling, rendering and graphic composition. Studies characters in scripts and the relationships between them. Uses specialized software to edit video images for use in an artistic production.

Illustrator - ESCO 2166.11: Gather samples of the materials you expect to use in the creation process, especially if the desired piece of art necessitates the intervention of qualified workers or specific production processes. Select the appropriate style, medium, and techniques of illustration in line with the needs of the project and client's requests.

Detalii privind programul absolvit, calificativele / notele / creditele ECTS obținute (conform Registrului matricol al facultății, volumul nr. I / X)

Programme details and the individual grades / marks / ECTS credits obtained (according to Faculty Student Records, volume

Nr. No	Denumirea disciplinei Subject	²⁾ Total ore No. hours		Nota Grade		Nr. credite No of ECTS credits	
		C	S, L, P	Sem I	Sem II	Sem I	Sem II
1	ISTORIA ARTEI <i>THE HISTORY OF ART</i>	28	28			3	3
2	ANATOMIE ARTISTICĂ <i>ARTISTIC ANATOMY</i>	28	28			3	3
3	BAZELE DESENULUI PENTRU GRAFICA <i>THE FUNDAMENTALS OF DRAWING FOR GRAPHICS</i>	28	56			3	3
4	STUDIUL CULORII ȘI FORMEI PENTRU GRAFICA <i>STUDY OF COLOR AND FORM FOR GRAPHICS</i>	28	56			3	3
5	STUDIUL COMPOZIȚIEI PENTRU GRAFICA/COMPOZIȚIE GRAFICĂ <i>THE STUDY OF COMPOSITION FOR GRAPHICS. GRAPHIC</i>	28	28			3	3
6	LIMBA STRAINĂ - APLICAȚII ÎN SPECIALITATE <i>FOREIGN LANGUAGE - SPECIALIZED APPLICATIONS</i>	-	14			1	1
7	MUZELOGIE GENERALĂ <i>GENERAL MUSEOLOGY</i>	28	28			2	2
8	ARTĂ SCRISULUI <i>THE ART OF WRITING</i>	308	28			3	3
9	PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR <i>COMPUTER IMAGE PROCESSING</i>	-	28			2	2
10	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT <i>PHYSICAL EDUCATION AND SPORT</i>	-	28			1	1
11	TEHNICI GRAFICE - GRAVURA <i>GRAPHIC TECHNIQUES - ENGRAVING</i>	28	28			3	3
12	PERSONAJUL GRAFIC - CONSTRUCȚIE ȘI TEXTURARE <i>CHARACTER GRAPHICS - CONSTRUCTION AND TEXTURE</i>	28	56			4	2025
³⁾ Promovat cu media: Pass, average grade per academic year:		Total credite: Total ECTS credits:		62			

Nr. No	Denumirea disciplinei Subject	²⁾ Total ore No. hours		Nota Grade		Nr. credite No of ECTS credits	
		C	S, L, P	Sem I	Sem II	Sem I	Sem II
1	ISTORIA ARTEI <i>THE HISTORY OF ART</i>	28	28			3	3
2	BAZELE DESENULUI PENTRU GRAFICA <i>THE FUNDAMENTALS OF DRAWING FOR GRAPHICS</i>	28	56			3	3
3	STUDIUL CULORII ȘI FORMEI PENTRU GRAFICA <i>STUDY OF COLOR AND FORM FOR GRAPHICS</i>	28	28			3	3
4	STUDIUL COMPOZIȚIEI PENTRU GRAFICA/COMPOZIȚIE GRAFICĂ <i>THE STUDY OF COMPOSITION FOR GRAPHICS. GRAPHIC</i>	28	28			2	2
5	PRACTICA DE SPECIALITATE <i>SPECIALIZATION PRACTICE</i>	-	112			3	3
6	CREAȚIE PERSONAJ ANIMAȚIE/CREAȚIE PERSONAJ GRAFICĂ PUBLICITARĂ/TEHNICA ȘI EXPRESIVITATEA GRAFICII DE ȘEVALET <i>ANIMATION CHARACTER CREATION/ADVERTISING GRAPHIC CHARACTER CREATION/HE TECHNIQUE AND EXPRESSIVITY OF EASEL GRAPHICS</i>	28	28			2	2
7	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT <i>PHYSICAL EDUCATION AND SPORT</i>	-	28			1	1
8	PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR <i>COMPUTER IMAGE PROCESSING</i>	-	28			2	2
9	PERSPECTIVA, GEOMETRIE DESCRIPTIVĂ <i>PERSPECTIVE. DESCRIPTIVE GEOMETRY</i>	28	28			3	3
10	ANIMAȚIE DIGITALĂ 2D/3D / COMPOZIȚIE GRAFICĂ PUBLICITARĂ / COMPOZIȚIE GRAFICĂ DE ȘEVALET <i>DIGITAL ANIMATION 2D/3D / ADVERTISEMENT GRAPHICS / EASEL GRAPHICS</i>	28	28			2	2
11	ANIMAȚIE-PROCESARE COMPUTERIZATĂ / GRAVURĂ II / GRAVURĂ I <i>ANIMATION-COMPUTERIZED PROCESSING / ENGRAVING II / ENGRAVING I</i>	28	28			3	3
12	FOTOGRAFIE ȘI IMPLICAȚII ÎN ANIMAȚIE <i>PHOTOGRAPHY AND IMPLICATIONS IN ANIMATION</i>	28	28			2	2
13	PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR I (TEORETICĂ) <i>COMPUTER IMAGE PROCESSING</i>	28	-			2	2
³⁾ Promovat cu media: Pass, average grade per academic year:		Total credite: Total ECTS credits:		62			

Nr. No	Denumirea disciplinei Subject	2) Total ore No. hours		Nota Grade		Nr. credite No of ECTS credits	
		C	S, L, P	Sem I	Sem II	Sem I	Sem II
1	ISTORIA ARTEI <i>THE HISTORY OF ART</i>	14	14			3	-
2	ESTETICA ARTELOR VIZUALE <i>VISUAL ARTS AESTHETICS</i>	28	28			3	2
3	PRACTICA DE SPECIALITATE <i>SPECIALIZATION PRACTICE</i>	-	56			3	-
5	CREAȚIE PERSONAJ ANIMAȚIE/CREAȚIE PERSONAJ GRAFICĂ PUBLICITARĂ/TEHNICA ȘI EXPRESIVITATEA GRAFICII DE ȘEVALET ANIMATION CHARACTER CREATION/ADVERTISING GRAPHIC CHARACTER CREATION/HE TECHNIQUE AND EXPRESSIVITY OF EASEL GRAPHICS	28	42			3	5
6	METODE DE ELABORARE A PROIECTELOR <i>PROJECT DEVELOPMENT METHODS</i>	28	-			2	2
7	TEHNOREDACTARE <i>DESKTOP PUBLISHING</i>	-	-			2	-
8	ANIMAȚIE DIGITALĂ 2D/3D / COMPOZIȚIE GRAFICĂ PUBLICITARĂ / COMPOZIȚIE GRAFICĂ DE ȘEVALET DIGITAL ANIMATION 2D/3D / ADVERTISEMENT GRAPHICS / EASEL GRAPHICS	56	56			4	5
9	ANIMAȚIE-PROCESARE COMPUTERIZATĂ / GRAVURĂ II / GRAVURĂ I ANIMATION-COMPUTERIZED PROCESSING / ENGRAVING II / ENGRAVING I	56	56			4	5
10	PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR 2(TEORETICĂ2) <i>COMPUTER IMAGE PROCESSING</i>	28	28			2	2
11	FOTOGRAFIE ȘI IMPLICAȚII ÎN ANIMAȚIE <i>PHOTOGRAPHY AND IMPLICATIONS IN ANIMATION</i>	28	28			2	3
12	ELABORAREA LUCRĂRII DE LICENȚĂ <i>ELABORATION OF THE LICENSE WORK</i>	-	56			-	3
3) Promovat cu media: Pass, average grade per academic year:		Total credite: Total ECTS credits:		60			

Promovat:
Passed:

4) Media de promovare a anilor de studii (ponderată cu puncte de
Overall average grade (credit-weighted average):

Total credite:
Total ECTS 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 (zece) la 1 (unu), notele acordate fiind numere întregi.

Nota minimă de promovare este 5 (cinci), iar nota maximă este 10 (zece).

Media minimă de promovare a anilor de studii pentru promoția 2024 specializarea Arte plastice (grafică) este ____, iar media maximă este ____, titularul fiind clasat pe locul ____ din totalul de ____ absolvenți.

Grading scale from 10 (ten) to 1 (one), all grades being integers.

The minimal passing grade is 5 (five), and the highest grade is 10 (ten).

The minimal graduation mark for the 2024 class specialization FINE ARTS(GRAPHICS) was __ and maximum grade was ____.

The holder was classified on position ____ from the whole ____ number of graduates.

5. INFORMAȚII SUPLIMENTARE ADDITIONAL INFORMATION

Informații suplimentare
Additional information

5.1

Alte surse pentru obținerea mai multor informații
Further information source

5.2

www.arteias.ro
www.arteias.ro

6. INFORMAȚII PRIVIND DREPTURILE CONFERITE DE CALIFICARE ȘI DE TITLU (dacă este cazul)

INFORMATION ON THE FUNCTION OF THE QUALIFICATION AND DEGREE (if applicable)

Possibilități de continuare a studiilor (după promovarea examenului de finalizare)

Access to further study (after passing the final examination)

6.1 **STUDII DE MASTER / DOCTORAT**

MASTER / DOCTORAL PROGRAMME

Statutul profesional

Caricaturist - COD ESCO 265101; ; Grafician - COD COR 265104; Creator de artă digitală/creatoare de artă digitală - COD ESCO 2166.5; Artist desene animate - COD ESCO 2166.2; Ilustrator/ilustratoare - COD ESCO 2166.11

Cartoonist- ESCO 265101; GRAPHIC ARTIST - COR 265104; Digital artist - ESCO 2166.5; Animation layout artist - ESCO 2166.2; Illustrator - ESCO 2166.11

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 RECTOR		7.2 Secretar șef universitate University Chief Registrar	
7.3 DECAN/DIRECTOR DEAN/DIRECTOR		7.4 Secretar șef facultate/departament Faculty Registrar/Department Registrar	
7.5 ⁵⁾ Nr. și data eliberării <i>No., dated</i> _____ / _____ Acest document conține un număr de 6 pagini. <i>This document consists 6 pages.</i>		7.6 Stampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i> L.S.	

1) Se completează de către instituția de învățământ superior care acordă diploma. Aceasta trebuie să verifice legalitatea tuturor înscrisurilor de pe actul de studii și de pe suplimentul la diplomă.

2) 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 laborator(L); numărul total de ore de lucrări practice (LP); numărul total de ore de proiect (P); etc.

3) Medii anuale cu două zecimale, fără rotunjire.

4) Medii generale cu două zecimale, fără rotunjire.

5) Se va completa de către instituția care a asigurat școlarizarea titularului, menționându-se numărul de pagini ale documentului. 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.

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

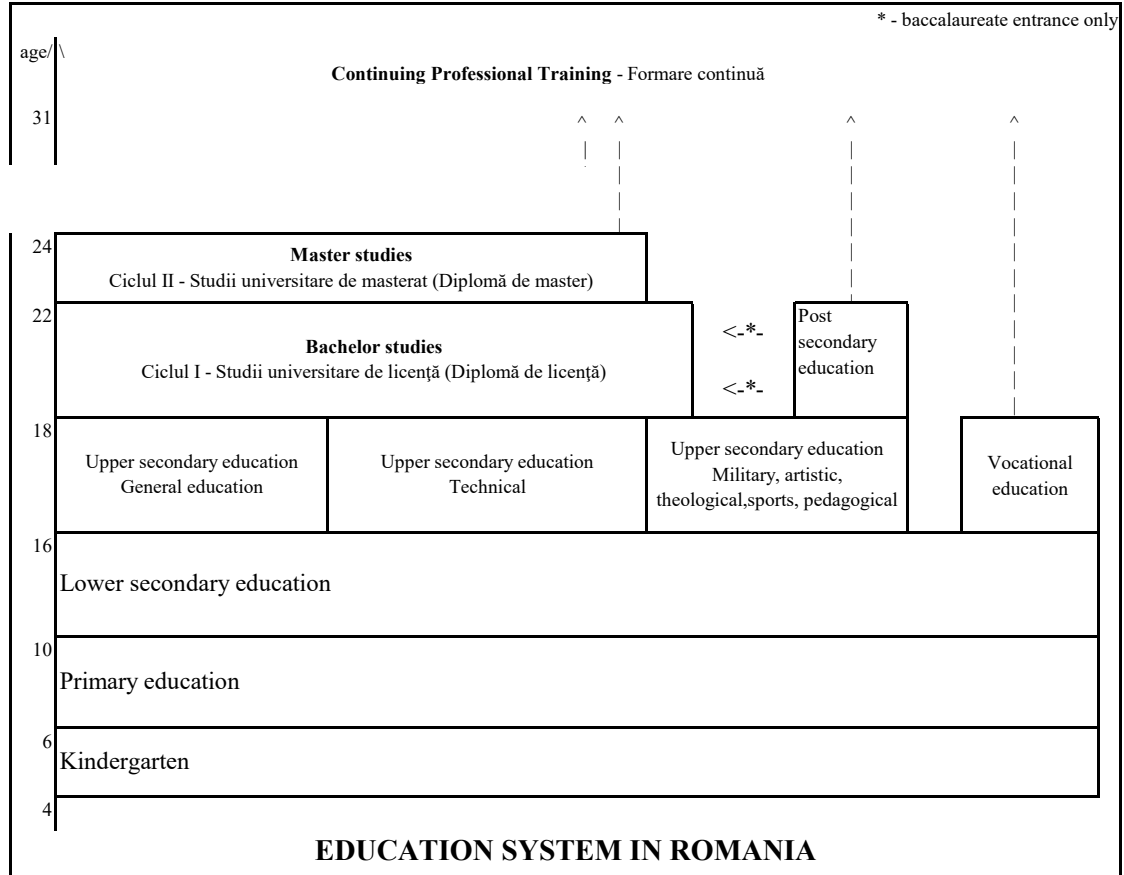
2) It shall be mentioned total hours of which: total hours of courses (C), seminars (S), laboratory(L), practical courses (LP), projects (P).

3) Average grades per academic year with two decimals, with no approximation.

4) Overall average grades with two decimals with no approximation.

5) To be completed by the institution which provided enrollment of the holder and will further mention the number of pages of this document.

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



OVERVIEW OF THE NATIONAL HIGHER EDUCATION SYSTEM

Admission to higher education is based on the baccalaureate diploma (12 years of study) and access the master programmes is based on the BA / BSc / BEng degree.

Bachelor studies presuppose 180-240 credit points, calculated in accordance with the European Credit Transfer System (ECTS).

MA / MSc / MEng studies presuppose 90-120 credit points, calculated in accordance with European Credit Transfer System (ECTS). Exceptionally, depending on the duration of the bachelor studies, the lower ECTS limit can be 60 transferable credits.

For professions regulated by European norms, regulations or good practice, B.A./B.Sc. and M.A. studies can be provided as part of a 5 to 6 year full time study programme, thus diplomas are recognized as master's degree certificates (the following study fields are covered: Medicine - 360 ECTS, Dentistry - 360 ECTS, Pharmacy - 300 ECTS, Veterinary medicine - 360 ECTS, Architecture - 360 ECTS and Urban Planning - 300 ECTS).

PhD studies result in a doctoral research thesis, while successful candidates are awarded a PhD diploma.

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

**In conformitate cu modificările introduse în sistemul de învățământ superior de Legea nr. 288/2004*

According to the changes brought to the higher education system by Law no. 288/2004