

ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI
The Ministry of Education
UNIVERSITATEA DE ARTĂ ȘI DESIGN DIN CLUJ-NAPOCA¹⁾
UNIVERSITY OF ART AND DESIGN CLUJ-NAPOCA
SUPLIMENT LA DIPLOMĂ
DIPLOMA SUPPLEMENT

²⁾ Acest supliment însoțește diploma cu

Seria Nr.

The Supplement is for diploma

Series No.

1. DATE DE IDENTIFICARE A TITULARULUI DIPLOMEI <i>INFORMATION IDENTIFYING THE HOLDER OF THE DIPLOMA</i>							
Numele de familie la naștere <i>Family name(s) at birth</i> 1.1a Inițiala (inițialele) prenumelui (prenumelor) tatălui / mamei <i>Initial(s) of father's / mother's first name(s)</i> 1.2a Data nașterii (anul/luna/ziua) <i>Date of birth (year/month/day)</i> 1.3a Numărul matricol <i>Student enrolment number</i> 1.4	Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family name(s) after marriage (if applicable)</i> 1.1b Prenumele <i>First name(s)</i> 1.2b Locul nașterii (localitatea, județul/sectorul, țara) <i>Place of birth</i> 1.3b Codul numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i> Anul înmatriculării <i>Year of enrolment</i> 1.5						
2. INFORMAȚII PRIVIND CALIFICAREA <i>INFORMATION IDENTIFYING THE QUALIFICATION</i>							
Denumirea calificării și (dacă este cazul) titlul acordat (după promovarea examenului de finalizare a studiilor) <i>Name of qualification and (if applicable) title awarded (after passing the final examination)</i>							
2.1 Fotografie-videoprosesarea computerizată a imaginii, Licențiat în arte vizuale <i>Photo-Video Digital Image Processing, B.A.in Visual Arts</i> Domeniul de studii <i>Field of study</i> 2.2a Arte vizuale <i>Visual Arts</i> Numele și statutul instituției de învățământ superior care eliberează diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i> 2.3a UNIVERSITATEA DE ARTĂ ȘI DESIGN DIN CLUJ-NAPOCA / universitate publică acreditată <i>THE UNIVERSITY OF ART AND DESIGN CLUJ-NAPOCA / Accredited Public University</i> Numele și statutul instituției de învățământ superior care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3a, în limba română) <i>Name and status of institution administering studies (if different from 2.3a)</i> 2.4a Limba (limbile) de studiu / examinare <i>Language(s) of instruction / examination</i> 2.5 ROMÂNĂ <i>ROMANIAN</i>	Programul de studii <i>Programme of study</i> 2.2b Arte plastice (fotografie-videoprosesarea computerizată a imaginii) <i>Fine Arts (Photo-Video Digital Image Processing)</i> Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor <i>Faculty administering the final examination</i> 2.3b FACULTATEA DE ARTE PLASTICE <i>FACULTY OF FINE ARTS</i> Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i> 2.4b						
3. INFORMAȚII PRIVIND NIVELUL CALIFICĂRII <i>INFORMATION ON THE LEVEL OF THE QUALIFICATION</i>							
Nivelul calificării <i>Level of qualification</i> 3.1 Studii universitare de licență - nivel de calificare 6 CNC (Cadrul național al calificărilor) / CEC (Cadrul european al calificărilor) <i>Bachelor Studies - Level 6 NQF (National Qualifications Framework) / EQF</i>	Durata oficială a programului de studii și numărul de credite de studii transferabile (conform ECTS/SECT) <i>Official length of the programme of study and number of ECTS/SECT credits</i> 3.2 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">3 ani</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 60%;">180 credite</td> </tr> <tr> <td>3 years</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td>180 credits</td> </tr> </table>	3 ani	-	180 credite	3 years	-	180 credits
3 ani	-	180 credite					
3 years	-	180 credits					

- 3.3 *Baccalaureate diploma and admission examination based on skill tests according to the University's methodology.*

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

Rezultatele învățării asigurate prin programul de studii
Learning outcomes of the study programme

- 4.2 Competențe profesionale

2651.11

Artist multimedia / artistă multimedia

- C.1 Adaptează conceptul artistic la locație - ajustează planurile la alte locații în ceea ce privește conceptul artistic
C.2 Adună materiale de referință pentru opera de artă - adună eșantioane de materiale care sunt de așteptat să fie utilizate în procesul de creație, mai ales dacă opera de artă dorită necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție
C.3 Asigură conținut multimedia - elaborează materiale multimedia, cum ar fi capturi de ecran, grafice, diapozitive, animații și videoclipuri, care urmează să fie utilizate ca și conținut integrat într-un context informațional mai larg
C.4 Asigură mentenanța echipamentelor audiovizuale - execută sarcini de mentenanță de rutină a echipamentelor audiovizuale, precum și reparații minore, cum ar fi înlocuirea pieselor și calibrarea instrumentelor, și a echipamentelor utilizate pentru procesarea sunetului și a imaginilor
C.5 Colaborează cu un membru al personalului tehnic în cadrul producțiilor artistice - coordonează activitățile sale artistice cu alte persoane care se specializează în partea tehnică a proiectului. Informează personalul tehnic cu privire la planurile și metodele sale și obține feedback cu privire la fezabilitate, costuri, proceduri și alte informații relevante. Poate să înțeleagă vocabularul și practicile legate de aspectele tehnice
C.6 Contextualizează activitatea artistică - 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.
C.7 Converstește obiecte reale în obiecte de animație. - Converstește obiecte reale în elemente de animație vizuală, utilizând tehnici de animație cum ar fi scanarea optică.
C.8 Creează animații. - Concepe și dezvoltă animații vizuale utilizându-și creativitatea și competențele informatice. Face ca obiectele sau personajele să pară vii prin manipularea luminii, a culorii, a texturii, a umbrelor și a transparenței, sau prin manipularea imaginilor statice pentru a da impresia de mișcare.
C.9 Creează efecte speciale. - Creează efecte vizuale speciale, conform cerințelor scenariului, combinând substanțe chimice și realizând anumite părți dintr-o varietate amplă de materiale.
C.10 Creează imagini animate. - Creează și dezvoltă imagini bidimensionale și tridimensionale în mișcare și animații.
C.11 Creează imagini digitale. - Creează și prelucrează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care descriu obiecte animate sau care ilustrează un proces, utilizând animația pe calculator sau programe de modelare.
C.12 Creează secvențe narative pentru filme de animație. - Elaborează secvențe narative și fire narative pentru filmele de animație, utilizând software pentru computere și tehnici de desen manual.
C.13 Definește abordarea artistică. - Definește propria abordare artistică, analizând activitatea anterioară și experiența pe care o are, identificând componentele semnăturii creative și pornind de la aceste cercetări pentru a descrie viziunea artistică proprie.
C.14 Dezvoltă un cadru artistic. - Dezvoltă un cadru specific pentru cercetare, creație și finalizarea activităților artistice.
C.15 Editează imagini animate digitale -Utilizează software specializat pentru a edita imagini video în vederea utilizării într-o producție artistică.
C.16 Gestionează conținut online. - Creează și prelucrează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care descriu obiecte animate sau care ilustrează un proces, utilizând animația pe calculator sau programe de modelare.
C.17 Instalează camere. - Montează camere de luat vederi și le pregătește pentru utilizare.
C.18 Pregătește condițiile de lucru personale. - Corectează comenzile sau pozițiile instrumentelor de lucru proprii și le ajustează înainte de începerea operațiunilor.
C.19 Proiectează grafică computerizată. - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei.
C.20 Realizează montaj de imagini live. - Urmărește diferite fluxuri video ale unui eveniment în direct și să le amestecă utilizând echipamente și software specializate.
C.21 Reglează și orientează proiectoare. - Focalizează, reglează și orientează proiectoare.
C.22 Dezvoltă conținut digital - Creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale.
C.23. Instalează echipamente pentru proiecții - Instalează și conectează echipamente pentru proiecție într-un context artistic.

2651.5

Artist conceptual

- C.24. Creează opere de artă - Taie, formează, montează, toarnă sau manevrează în alt mod materialele în încercarea de a crea o operă de artă selectată - chiar dacă artistul nu stăpânește procesele tehnice sau dacă acesta nu este utilizat ca specialist.
C.25. Definește componentele creative - Identifică surse de inspirație și puncte forte. Identifică obiectul producției artistice. Identifică conținutul. Identifică factori creativi, cum ar fi artiștii interpreți sau executanți și muzica.
C.26. Discută pe marginea obiectelor de artă - 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.

C.27. Explicitează procesele artistice - Explică eforturile depuse în vederea creației artistice ca un proces intelectual și/sau sensibil care face parte dintr-un mediu cultural și ca o urmărire tenace a dezvoltării individuale.

C.28. Identifică nișa artistică - Găsește propria nișă artistică pe piață, asigură dezvoltarea punctelor forte în fiecare moment al carierei profesionale proprii.

C.29. Monitorizează progresele din domeniul artelor - Monitorizează evenimente artistice, tendințe și alte evoluții. Citește publicații de artă recente pentru a dezvolta idei și a păstra legătura cu activitățile de artă relevante de la nivel mondial.

C.30. Păstrează un portofoliu artistic - Păstrează portofoliile de activități artistice pentru a prezenta stiluri, interese, capacități și realizări.

C.31. Selectează materiile prime pentru crearea de obiecte de artă - Selectează materiile prime în scopuri artistice în funcție de rezistență, culoare, textură, greutate, dimensiune și alte caracteristici care ar trebui să garanteze fezabilitatea creației artistice în ceea ce privește forma, culoarea preconizată etc. - chiar dacă rezultatul ar putea fi diferit. Se pot folosi materii prime în scopuri artistice, cum ar fi vopseaua, cerneala, culorile acrilice, cărbunile, uleiul sau programele informatice, precum și reziduurile, produsele vii (fructe etc.) și orice fel de materiale, în funcție de proiectul creativ.

C.32. Studiază tehnici artistice - Studiază o varietate de tehnici artistice și învață cum să le aplice în proiecte artistice concrete.

C.33. Analizează fiecare etapă a procesului creativ - Evaluează și urmărește sarcinile realizate, analizând-le din punctul de vedere al intenției artistice.

C.34. Gestionează dezvoltarea profesională personală - Își asumă responsabilitatea pentru învățarea pe tot parcursul vieții și dezvoltarea profesională continuă. Se implică în activități de învățare pentru a sprijini și actualiza competențele profesionale.

Identifică domeniile prioritare pentru dezvoltarea profesională pe baza unei reflecții cu privire la propria practică și prin contactul cu omologii și cu părțile interesate.

C.35. Gestionează proiectul artistic - Gestionează un proiect artistic. Stabilește necesitățile proiectului. Stabilește parteneriate.

Gestionează bugetul, calendarul, acordurile contractuale și evaluează proiectul.

C.36. Proiectează grafică computerizată - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei.

3431.1 - Fotograf / fotografă

C.37. Prelucreză materialul fotografiat pe suport digital până la obținerea imaginii finale - Asamblează, dactilografiază, scanează și produce obiecte de artă pe suport digital gata de a fi fotografiate ca exemplar principal.

2166 - Designeri grafica si multimedia

C.38. Detine competente informatice. Utilizeaza în mod eficient computerele, echipamentele informatice si tehnologia moderna.

C.39. Editeaza imagini. Editeaza diverse tipuri de imagini, cum ar fi fotografiile sau ilustratiile analogice si digitale.

C.40. Asigura continut multimedia. Elaboreaza materiale multimedia, cum ar fi capturi de ecran, grafice, diapozitive, animatii si videoclipuri, care urmeaza sa fie utilizate ca si continut integrat într-un context informational mai larg.

C.41. Creeaza personaje pentru jocuri digitale. Dezvolta o tipologie a personajelor pentru jocuri digitale si identifica rolului lor precis în joc si decorul narativ.

2166.5 - Creator de artă digitală/creatoare de artă digital

C.42. Dezvoltă conținut digital - Creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale.

C.43. Elaborează conceptul de design - Studiază informațiile pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru designul unei anumite producții. Citește scenarii și se consultă cu regizorii și cu alți membri ai personalului de producție, în scopul de a elabora concepte de design și de a planifica producții.

C.44. Monitorizează evoluțiile de pe piața tehnologiei utilizate în design - Identifică și explorează evoluțiile recente ale tehnologiei și materialelor utilizate în industria spectacolelor în direct pentru a crea un cadru tehnic actualizat pentru activitatea personală de design a unei persoane.

2166.12 - Designer video

C.45. Dezvoltă idei de design în strânsă cooperare cu echipa artistică - Împărtășește și dezvoltă idei de design împreună cu echipa artistică. Conceptualizează idei noi în mod independent și împreună cu alții. Prezintă ideea proprie, obține feedback și îl ia în considerare. Se asigură că proiectul se potrivește cu activitatea altor designeri.

C.46. Explorează idei noi - O cercetare aprofundată pentru identificarea de informații în vederea dezvoltării de idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite baze de producție.

Professional competencies

2651.11 Video Artist

C.1. Adapt artistic plan to location - Adjust plans to other locations with regards to the artistic concept.

C.2. Gather reference materials for artwork - 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.

C.3. Provide multimedia content - Develop multimedia materials such as screen shots, graphics, slide shows, animations and videos to be used as content integrated in a broader informational context.

C.4. Maintain audiovisual equipment - Perform routine maintenance tasks on audiovisual equipment as well as minor repairs, such as replacing parts and calibrating the instruments, on equipment used in processing sound and images.

C.5. Collaborate with a technical staff in artistic productions - Coordinate your artistic activities with others who specialise in the technical side of the project. Inform the technical staff of your plans and methods and obtain feedback on feasibility, cost, procedures and other relevant information. Be able to understand the vocabulary and the practises about technical issues

C.6. contextualise artistic work - Identify influences and situate your work within a specific trend which may be of an artistic, aesthetic, or philosophical natures. Analyse the evolution of artistic trends, consult experts in the field, attend events, etc.

C.7. Convert into animated objects - Convert real objects into visual animation elements, using animation techniques such as optical scanning.

C.8. Develops animations - Design and develop visual animations using creativity and computer skills. Make objects or characters appear lifelike by manipulating light, colour, texture, shadow, and transparency, or manipulating static images to give the illusion of motion.

C.9. Create special effects - Create special visual effects as required by the script, mixing chemicals and fabricating specific parts out of a wide variety of materials.

C.10. Create moving images - Create and develop two-dimensional and three-dimensional images in motion and animations.

C.11. 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.

C.12. Create animated narratives - Develop animated narrative sequences and story lines, using computer software and hand drawing techniques.

C.13 Define artistic approach - Define one's own artistic approach by analysing previous work and expertise, identifying the components of one's creative signature, and starting from these explorations to describe one's artistic vision.

C.14. Develop an artistic framework - Develop a specific framework for research, creation and completion of artistic work.

C.15. Edit digital moving images -Use specialised software to edit video images for use in an artistic production.

C.16. 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.

C.17. Set up camera - Put cameras in place and prepare them for use.

C.18. Prepare personal work environment - Correct settings or positions for your working instruments and adjust them before starting operations.

C.19. Design graphics - Apply a variety of visual techniques in order to design graphic material. Combine graphical elements to communicate concepts and ideas.

C.20. Mix live images - Follow different video streams of a live event and mix them together using specialised equipment and software.

C.21. Tune a projector - Focus and tune a projector.

C.22. Develops digital content - Creates and edits digital content in different formats, expresses him/herself through digital means.

C.23. Sets up projection equipment - Sets up and connects projection equipment in an artistic context.

2651.5. Conceptual artist

C.24. Create artwork - Cut, shape, fit, join, mould, or otherwise manipulate materials in an attempt to create a selected artwork-be the technical processes not mastered by the artist or used as a specialist.

C.25. Define creative components - Identify sources of inspiration and strong points. Identify the subject of the art production. Identify the content. Identify creative factors such as performers and music.

C.26. Discuss artwork - 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.

C.27 Make artistic processes explicit - Explain the artistic creation endeavour as an intellectual and/or sensitive process being part of a cultural environment, and as a valuable pursuit of individual development.

C.28. Identify artistic niche - Find your artistic niche in the market, attending to your strengths in each moment of your professional career.

C.29. Monitor art scene developments - Monitor artistic events, trends, and other developments. Read recent art publications in order to develop ideas and to keep in touch with relevant art world activities.

C.30. Maintain an artistic portfolio - Maintain portfolios of artistic work to show styles, interests, abilities and realisations.

C.31. Select artistic materials to create artworks - 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.

C.32. Study artistic techniques - Study a variety of artistic techniques and learn how to apply them in concrete artistic projects.

C.33. Analyzes each stage of the creative process - Evaluates and follows the completed tasks, analyzing them from the point of view of artistic intention.

C.34. Manages personal professional development - Takes responsibility for lifelong learning and continuing professional development. Engages in learning activities to support and update professional competences. Identifies priority areas for professional development based on reflection on own practice and through contact with peers and stakeholders.

C.35. Artistic project management - Manages an artistic project. Establishes project needs. Establishes partnerships. Manages budget, timetable, contractual agreements and evaluates the project.

C.36. Design Computer Graphics - Applies a variety of visual techniques to design graphic material. Combines graphic elements to communicate concepts and ideas.

3431.1 - Photographer

C.37. Processes digitally photographed material to the final image - Assembles, types, scans, and produces digitally photographed artwork ready to be photographed as a master copy.

2166 - Graphic and Multimedia Designers

C.38. Computer literate. Effectively utilizes computers, computer equipment and modern technology.

C.39. Edits images. Edits various types of images, such as analog and digital photographs or illustrations.

C.40. Makes multimedia content. Develops multimedia materials, such as screenshots, graphics, slides, animations and videos, to be used as integrated content in a wider informational context.

C.41. Creates characters for digital games. Develop a typology of characters for digital games and identify their precise role in the game and narrative setting.

2166.5 - Digital art maker/digital art creator

C.42. Develops digital content - Creates and edits digital content in a variety of formats, expresses self through digital media.

C.43. Develops design concept - Studies information to develop new ideas and concepts for the design of a particular production. Reads scripts and consults with directors and other production staff to develop design concepts and plan productions.

C.44. Monitors market developments in technology used in design - Identifies and explores recent developments in technology and materials used in the live performance industry to create an up-to-date technical framework for an individual's personal design work.

2166.12 - Performance Video Designer

C.45. Develops design ideas in close cooperation with the artistic team - Shares and develops design ideas with the artistic team. Conceptualizes new ideas independently and with others. Presents own idea, gets feedback and considers it. Ensures the design fits with the work of other designers.

C.46. Explores new ideas - In-depth research to identify information to develop new ideas and concepts for the design of a particular production base.

Competențe transversale

CT1. Da dovada de initiativa ia initiativa | demonstreaza faptul ca are simt de initiativa | da dovada de simt al initiativei | da dovada de initiativa activa | este o forta de conducere | da impuls | initiaza actiuni

CT2. Îsi asuma responsabilitatea arata un comportament responsabil | demonstreaza o atitudine constiincioasa | arata responsabilitate | este pregatit sa isi asume responsabilitatea | dovedeste simtul responsabilitatii | este pregatit sa isi asume

CT3. Asigura orientarea catre client este prietenos cu clientii | demonstreaza orientarea catre clienti | permite concentrarea catre clienti | demonstreaza o atitudine orientata spre servicii

CT4. Utilizeaza cu precizie echipamente, instrumente sau echipamente tehnologice utilizeaza instrumente de precizie | desfasoara activitati manuale | foloseste unelte de mâna | demonstreaza perspicacitate tehnica | utilizeaza piese de lucru, unelte, instrumente de precizie sau echipamente, în mod independent, pentru a efectua activitati manuale, cu sau fara o formare minima.

CT5. Gândește în mod inovator demonstreaza spirit de pionier | aplica gândirea anticipata | aplica gândirea inovatoare | demonstreaza gandire inovatoare | este inovator | inventeaza | modeleaza viitorul | gândeste anticipat | dezvoltă idei sau trage concluzii care conduc la crearea și la punerea în aplicare a unor inovatii sau schimbari.

Transversal competencies

CT1. Demonstrates initiative takes initiative | demonstrates a sense of initiative | demonstrates a sense of initiative | demonstrates a sense of initiative | demonstrates active initiative | is a driving force | gives impetus | initiates actions

CT2. Takes responsibility shows responsible behavior | demonstrates a conscientious attitude | shows responsibility | shows responsibility | is prepared to take responsibility | shows a sense of responsibility | is prepared to take responsibility

CT3. Provides customer orientation is customer friendly | demonstrates customer orientation | allows customer focus | demonstrates service oriented attitude

CT4. Uses technological equipment, tools or equipment with precision uses precision tools | performs manual activities | uses hand tools | uses hand tools | demonstrates technical acumen | uses workpieces, tools, precision tools or equipment independently to perform manual activities with or without minimal training.

CT5. Thinks innovatively demonstrates pioneering spirit | applies forward thinking | applies innovative thinking | demonstrates innovative thinking | is innovative | is innovative | invents | shapes the future | thinks ahead | develops ideas or draws conclusions that lead to the creation and implementation of innovations or changes.

Detalii privind programul absolvit, calificativele/ notele/ creditele ECTS/SECT obținute

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

Programme details and the individual grades/ marks/ ECTS/SECT credits obtained

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

4.3

According to Faculty Student Records, Volume No. _____ / year _____							
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 20__ - 20__) 1 st year of study (20__ - 20__ academic year)							
1	Istoria artei universale 1 History of Universal Art 1	14	14		-	2	-
2	Anatomie artistică 1 Artistic Anatomy 1	14	14		-	2	-
3	Perspectivă și desen geometric 1 Perspective and Geometrical Drawing 1	-	14		-	1	-
4	Procesarea imaginii pe calculator 1 Digital Image Processing 1	14	14		-	2	-
5	Educație fizică 1 Sports 1	-	14		-	1	-
6	Bazele desenului pentru foto-video-imagine digitală 1 Drawing Bases for Photo-Video Digital Image Processing 1	14	14		-	3	-
7	Studiul formei și culorii pentru foto-video-imagine digitală 1 Study of Shape and Color for Photo-Digital Image Processing 1	14	14		-	3	-
8	Bazele compoziției și limbajului vizual 1 Composition Bases and Visual Communication 1	14	14		-	3	-
9	Bazele imaginii cinematice 1 Fundamentals of Cinematic Image 1	14	14		-	3	-
10	Bazele fotografiei 1 Fundamentals of Photography 1	14	14		-	4	-
11	Reprezentări grafice digitale 1 Digital Graphic Representation 1	14	14		-	3	-
12	Istoria fotografiei 1 History of Photography 1	14	14		-	3	-

13	Limba modernă engleză 1 <i>Foreign Language-English 1</i>	-	14		-	1	-
14	Istoria artei universale 2 <i>History of Universal Art 2</i>	14	14	-		-	2
15	Anatomie artistică 2 <i>Artistic Anatomy 2</i>	14	14	-		-	2
16	Perspectivă și desen geometric 2 <i>Perspective and Geometrical Drawing 2</i>	-	14	-		-	1
17	Procesarea imaginii pe calculator 2 <i>Digital Image Processing 2</i>	14	14	-		-	2
18	Educație fizică 2 <i>Sports 2</i>	-	14	-		-	1
19	Bazele desenului pentru foto-video-imagine digitală 2 <i>Drawing Bases for Photo-Video Digital Image Processing 2</i>	14	14	-		-	3
20	Studiul formei și culorii pentru foto-video-imagine digitală 2 <i>Study of Shape and Color for Photo-Digital Image Processing 2</i>	14	14	-		-	3
21	Bazele compoziției și limbajului vizual 2 <i>Composition Bases and Visual Communication 2</i>	14	14	-		-	3
22	Bazele imaginii cinematice 2 <i>Fundamentals of Cinematic Image 2</i>	14	14	-		-	3
23	Bazele fotografiei 2 <i>Fundamentals of Photography 2</i>	14	14	-		-	4
24	Reprezentări grafice digitale 2 <i>Digital Graphic Representation 2</i>	14	14	-		-	3
25	Istoria fotografiei 2 <i>History of Photography 2</i>	14	14	-		-	3
26	Limba modernă engleză 2 <i>Foreign Language-English 2</i>	-	14	-		-	1
Promovat cu media : ⁴⁾ <i>Pass, average grade per academic year:</i>			Total credite ECTS/SECT: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>				
Anul II (anul universitar 20__ - 20__) <i>2nd year of study (20__ - 20__ academic year)</i>							
1	Estetica artelor vizuale 1 <i>The Aesthetics of the Visual Arts 1</i>	14	14		-	2	-
2	Istoria artei moderne 1 <i>Modern Art History 1</i>	14	14		-	2	-
3	Anatomie comparată 1 <i>Comparative Anatomy 1</i>	14	14		-	2	-
4	Educație fizică 3 <i>Sports 3</i>	-	14		-	1	-
5	Fotografie 1 <i>Photography 1</i>	14	14		-	3	-
6	Explorări creative în fotografie argentică / digitală 1 <i>Creative Explorations in Argentic / Digital Photography 1</i>	14	14		-	3	-
7	Video 1 <i>Video 1</i>	14	14		-	3	-
8	Animație 1 <i>Animation 1</i>	14	28		-	3	-
9	Design graphic asistat de computer 1 <i>Digital Graphic Design 1</i>	14	14		-	3	-
10	Multimedia 1 <i>Multimedia 1</i>	14	14		-	2	-
11	Practică 1 <i>Practice 1</i>	-	28		-	3	-
12	Mixed media 1 <i>Mixed Media 1</i>	14	14		-	2	-
13	Introducere în limbaje de programare 1 <i>Introduction to Programming Languages 1</i>	14	14		-	2	-
14	Limba modernă engleză 3 <i>Foreign Language-English 3</i>	14	14		-	2	-
15	Estetica artelor vizuale 2 <i>The Aesthetics of the Visual Arts 2</i>	14	14	-		-	2
16	Istoria artei contemporane 1 <i>Contemporary Art History 1</i>	14	14	-		-	2
17	Comunicare și management în artele vizuale 1 <i>Communication and Management in Visual Arts 1</i>	14	14	-		-	2
18	Educație fizică 4 <i>Sports 4</i>	-	14	-		-	1

19	Fotografie 2 <i>Photography 2</i>	14	14	-		-	3
20	Explorări creative în fotografie argentică / digitală 2 <i>Creative Explorations in Argentic / Digital Photography 2</i>	14	14	-		-	3
21	Video 2 <i>Video 2</i>	14	14	-		-	3
22	Animație 2 <i>Animation 2</i>	14	28	-		-	3
23	Design graphic asistat de computer 2 <i>Digital Graphic Design 2</i>	14	14	-		-	3
24	Multimedia 2 <i>Multimedia 2</i>	14	14	-		-	2
25	Practică 2 <i>Practice 2</i>	-	28	-		-	3
26	Mixed media 2 <i>Mixed Media 2</i>	14	14	-		-	2
27	Introducere în limbaje de programare 2 <i>Introduction to Programming Languages 2</i>	14	14	-		-	2
28	Limba modernă engleză 4 <i>Foreign Language-English 4</i>	14	14	-		-	2
Promovat cu media : ⁴⁾ <i>Pass, average grade per academic year:</i>				Total credite ECTS/SECT: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>			
Anul III (anul universitar 20__ - 20__) <i>3rd year of study (20__ - 20__ academic year)</i>							
1	Istoria artei contemporane 2 <i>Contemporary Art History 2</i>	14	14		-	2	-
2	Istoria artei din România 1 <i>Romanian Art History 1</i>	14	14		-	2	-
3	Comunicare și management în artele vizuale 2 <i>Communication and Management in Visual Arts 2</i>	14	14		-	2	-
4	Fotografie 3 <i>Photography 3</i>	14	14		-	3	-
5	Explorări creative în fotografie argentică / digitală 3 <i>Creative Explorations in Argentic / Digital Photography 3</i>	14	14		-	3	-
6	Video 3 <i>Video 3</i>	14	14		-	3	-
7	Animație 3 <i>Animation 3</i>	14	14		-	3	-
8	Multimedia 3 <i>Multimedia 3</i>	14	14		-	2	-
9	Seminar critic pentru diplomă 1 <i>Critical Seminar for Diploma 1</i>	14	14		-	2	-
10	Elaborarea lucrării de diplomă 1 <i>Diploma Work 1</i>	14	14		-	2	-
11	Practică 3 <i>Practice 3</i>	-	28		-	3	-
12	Mixed media 3 <i>Mixed Media 3</i>	14	14		-	2	-
13	Industrii culturale și creative 1 <i>Cultural and Creative Industries 1</i>	-	14		-	1	-
14	Fotografie 4 <i>Photography 4</i>	14	14	-		-	3
15	Explorări creative în fotografie argentică / digitală 4 <i>Creative Explorations in Argentic / Digital Photography 4</i>	14	14	-		-	3
16	Video 4 <i>Video 4</i>	14	14	-		-	3
17	Animație 4 <i>Animation 4</i>	14	14	-		-	3
18	Multimedia 4 <i>Multimedia 4</i>	14	14	-		-	2
19	Seminar critic pentru diplomă 2 <i>Critical Seminar for Diploma 2</i>	14	14	-		-	2
20	Elaborarea lucrării de diplomă 2 <i>Diploma Work 2</i>	56	56	-		-	9
21	Practică 4 <i>Practice 4</i>	-	28	-		-	3
22	Mixed media 4 <i>Mixed Media 4</i>	14	14	-		-	2
Promovat cu media : ⁴⁾ <i>Pass, average grade per academic year:</i>				Total credite ECTS/SECT: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>			

Promovat: Pass:	Media ⁵⁾ de promovare a studiilor (ponderată cu puncte de credit – dacă este cazul): <i>Overall average grade (credit-weighted average – if available):</i>	Total credite: <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 20__/20__ domeniul de studii Arte vizuale, programul de studii Arte plastice (fotografie-videoprosesarea computerizată a imaginii) este __, iar media maximă este __, titularul fiind clasat pe locul __ dintr-un total de __ absolvenți.
Grades are integer numbers and given on a scale from 10 (the highest grade) to 1 (the lowest grade); the lowest passing grade is 5. The passing overall average grades for the class of 20__/20__, field of study Visual Arts, study programme in Fine Arts (Photo-Video Digital Image Processing), are: lowest average: __ (out of 10) and highest average __ (out of 10), the degree holder is ranked __ out of __ graduates.

5. INFORMAȚII SUPLIMENTARE *ADDITIONAL INFORMATION*

Informații suplimentare
Additional information

Alte surse pentru obținerea mai multor informații
Further information sources

- 5.1 Titularul a obținut un Certificat de absolvire a Programului de formare psihopedagogică.
The holder has obtained a Graduation Certificate of the Psycho-Pedagogical Study Program.
- 5.2

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

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

- 6.1 Studii universitare de masterat
Master Studies
- Statutul profesional
Professional status
- 6.2 Programul de studii formează specialiști în domeniul arte vizuale. Titularul acestei diplome poate activa, în principal, în profesii precum: 2651.11 Artist multimedia / artistă multimedia, 2651.5 Artist conceptual, 3431.1 - Fotograf / fotografă, 2166 - Designeri grafici și multimedia, 2166.5 - Creator de artă digitală/creatoare de artă digitală, 2166.12 - Designer video.
- Parcurgerea și promovarea programului de studii psihopedagogice, nivelul I, acordă absolvenților de studii universitare de licență dreptul să ocupe posturi didactice în învățământul antepreșcolar, preșcolar, primar, gimnazial, profesional și ciclul inferior al liceului.
*The study program is forming specialists in the field of visual arts. The holder of this diploma can mainly work in professions such as 2651.11 Video Artist, 2651.5. Conceptual artist, 3431.1 – Photographer, 2166 - Graphic and Multimedia Designers, 2166.5 - Digital art maker/digital art creator, 2166.12 - Performance Video Designer.
- Graduating from the 1st level of psycho-pedagogy classes gives the BA graduates the right to work as teachers in nursery, pre-school, primary, secondary, vocational and lower secondary education.*

7. LEGALITATEA SUPLIMENTULUI
CERTIFICATION OF THE SUPPLEMENT

	Funcția <i>Position</i>	Semnătura <i>Signature</i>		Funcția <i>Position</i>	Semnătura <i>Signature</i>
7.1	Rector <i>Rector</i>		7.2	Secretar șef universitate <i>University Registrar</i>	
7.3	Decan <i>Dean</i>		7.4	Secretar șef facultate <i>Faculty Registrar</i>	
6) Nr. și data eliberării <i>No., dated</i> 			Ștampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i> L.S.		
7.5	Acest document conține un număr de 10 pagini <i>This document consists of 10 pages</i>		7.6		

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⁾ Media 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.*

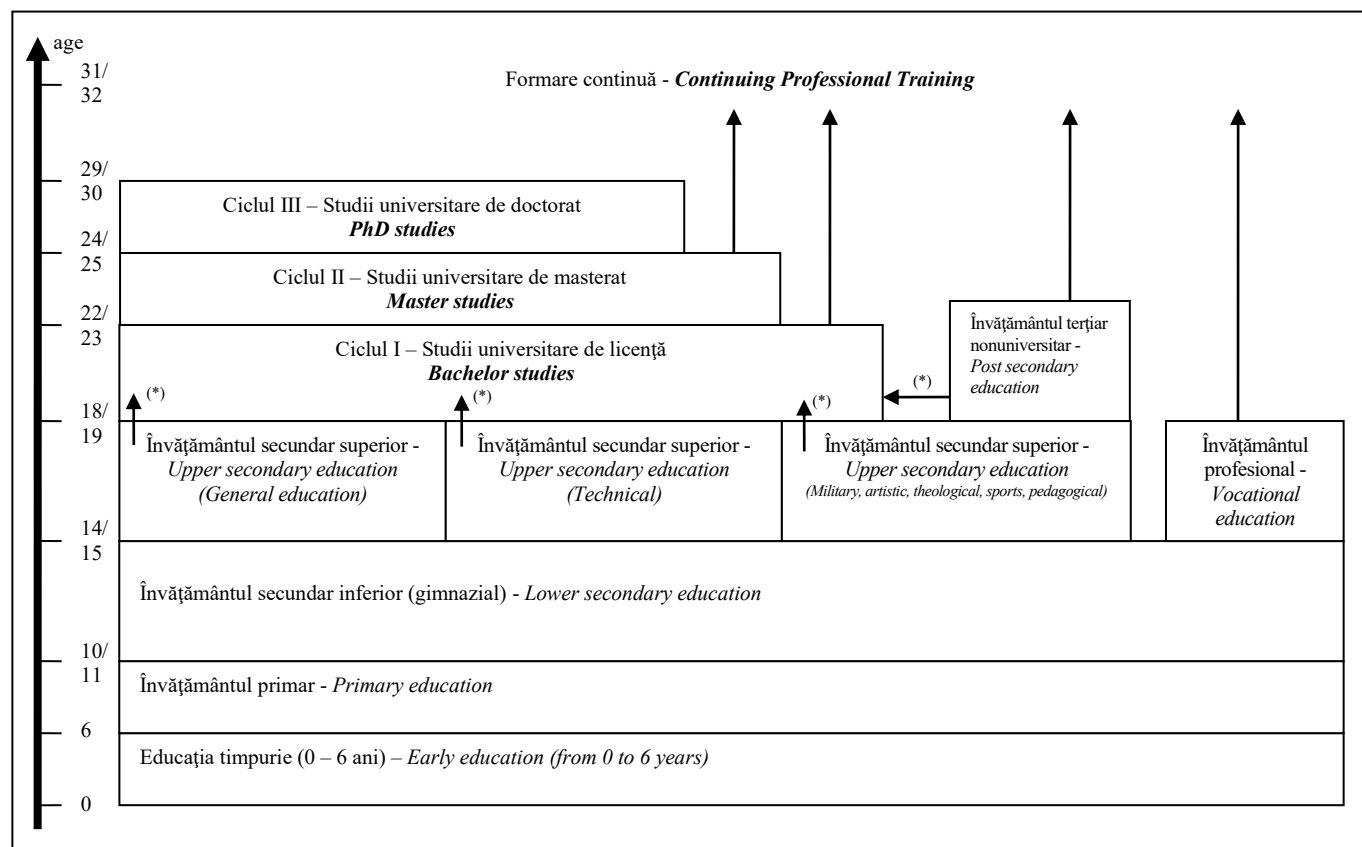
⁶⁾ Se va completa de către instituția care a asigurat școlarizarea titularului.

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 EDUCATION SYSTEM



EDUCATION SYSTEM IN ROMANIA

PREZENTARE GENERALĂ A SISTEMULUI NAȚIONAL DE ÎNVĂȚĂMÂNT SUPERIOR

Overview of the national higher education system

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

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

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

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

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

Master studies (MA/MSc/MEng) presuppose 60 - 120 credit points, calculated in accordance with the European Credit Transfer System (ECTS/SECT), and ends with the level 7 EQF/CEC.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*) În conformitate cu Legea nr. 1/2011

According to Law no. 1/2011