

**ROMÂNIA**  
**MINISTERUL EDUCAȚIEI**  
*The Ministry of Education*  
**UNIVERSITATEA DE ARTĂ ȘI DESIGN DIN CLUJ-NAPOCA<sup>1)</sup>**  
**UNIVERSITY OF ART AND DESIGN CLUJ-NAPOCA**  
**SUPLIMENT LA DIPLOMĂ**  
**DIPLOMA SUPPLEMENT**

<sup>2)</sup> Acest supliment însoțește diploma cu

Seria Nr.

*The Supplement is for diploma*

Series No.

1. DATE DE IDENTIFICARE A TITULARULUI DIPLOMEI INFORMATION IDENTIFYING THE HOLDER OF THE DIPLOMA		
<p>Numele de familie la naștere <i>Family name(s) at birth</i></p> <p>1.1a <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Inițiala (inițialele) prenumelui (prenumelor) tatălui / mamei <i>Initial(s) of father's / mother's first name(s)</i></p> <p>1.2a <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Data nașterii (anul/luna/ziua) <i>Date of birth (year/month/day)</i></p> <p>1.3a <input style="width: 33%;" type="text"/> <input style="width: 33%;" type="text"/> <input style="width: 33%;" type="text"/></p> <p>Numărul matricol <i>Student enrolment number</i></p> <p>1.4 <input style="width: 100%;" type="text"/></p>	<p>Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family name(s) after marriage (if applicable)</i></p> <p>1.1b <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Prenumele <i>First name(s)</i></p> <p>1.2b <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Locul nașterii (localitatea, județul/sectorul, țara) <i>Place of birth</i></p> <p>1.3b <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Codul numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i></p> <p>1.5 <input style="width: 100%;" type="text"/></p>	
2. INFORMAȚII PRIVIND CALIFICAREA INFORMATION IDENTIFYING THE QUALIFICATION		
<p>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></p>		
<p>2.1 <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>Product Design, B.A.in Visual Arts</i></p> <p>Domeniul de studii <i>Field of study</i></p> <p>2.2a <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>Visual Arts</i></p> <p>Numele și statutul instituției de învățământ superior care eliberează diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i></p> <p>2.3a <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>UNIVERSITATEA DE ARTĂ ȘI DESIGN DIN CLUJ-NAPOCA / universitate publică acreditată THE UNIVERSITY OF ART AND DESIGN CLUJ-NAPOCA / Accredited Public University</i></p> <p>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></p> <p>2.4a <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Limba (limbile) de studiu / examinare <i>Language(s) of instruction / examination</i></p> <p>2.5 <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>ROMÂNĂ ROMANIAN</i></p>	<p>Programul de studii <i>Programme of study</i></p> <p>2.2b <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>Design Design</i></p> <p>Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor <i>Faculty administering the final examination</i></p> <p>2.3b <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>FACULTATEA DE ARTE DECORATIVE ȘI DESIGN FACULTY OF APPLIED ARTS AND DESIGN</i></p> <p>Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i></p> <p>2.4b <input style="width: 100%;" type="text"/></p>	
3. INFORMAȚII PRIVIND NIVELUL CALIFICĂRII INFORMATION ON THE LEVEL OF THE QUALIFICATION		
<p>Nivelul calificării <i>Level of qualification</i></p> <p>3.1 <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>Studii universitare de licență - nivel de calificare 6 CNC (Cadrul național al calificărilor) / CEC (Cadrul european al calificărilor) Bachelor Studies - Level 6 NQF (National Qualifications Framework) / EQF (European Qualifications Framework)</i></p>	<p>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></p> <p>3.2 <input style="width: 100%;" type="text"/> <i>3 ani - 180 credite 3 years - 180 credits</i></p>	

Condițiile de admitere  
*Access requirement(s)*

- 3.3 Diplomă de bacalaureat și concurs de admitere cu probe de aptitudini conform metodologiei proprii.  
*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
- 2163 - Designer produse și îmbrăcăminte
- C1. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare – Enunță specificațiile de proiectare, cum ar fi materialele și piesele care trebuie utilizate și o estimare a costurilor.
- C2. Realizează schițe de proiectare – Creează fotografii în stare brută pentru a contribui la elaborarea și comunicarea conceptelor de proiectare.
- C3. Efectuează cercetare în legătură cu curentele din design – Efectuează cercetare cu privire la evoluțiile prezente și viitoare și la curentele din design, precum și la caracteristicile-țintă conexe ale pieței.
- C4. 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.
- C5. Respectă documentul informativ transmis de client – Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții.
- C6. 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.
- C7. Respectă termenele – Se asigură că procesele operaționale sunt încheiate la o dată convenită anterior.
- C8. Se orientează spre inovație în practicile curente – Caută îmbunătățiri și prezintă soluții inovatoare, cu utilizarea creativității și a gândirii alternative pentru a elabora noi tehnologii, metode sau idei și răspunsuri la problemele legate de muncă.
- C9. 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.
- C10. Creează moodboard-uri – Creează moodboard-uri pentru colecții de modă sau de decorațiuni interioare, colectând diferite surse de inspirație, senzații, tendințe și texturi, și discută cu persoanele implicate în proiect pentru a se asigura că forma, designul, culorile și genul la nivel mondial ale colecțiilor se potrivesc comenzii sau proiectului artistic conex.
- C11. 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.
- C12. Utilizează software pentru design specializat – Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilității a unui software specializat.
- C13. Colaborează cu designeri – Comunică și colaborează cu alți designeri pentru a coordona produse și proiecte noi.
- C14. 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.
- C15. Utilizează tehnici de comunicare – Aplică tehnici de comunicare care le permit interlocutorilor să se înțeleagă reciproc mai bine și să realizeze o comunicare corectă în transmiterea mesajelor.
- C16. 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.
- C17. 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.
- C18. Definește abordarea artistică – Definește propria abordare artistică, analizând activitatea anterioară și experiența pe care o are, identificând componentele semnificative și pornind de la aceste cercetări pentru a descrie viziunea artistică proprie.
- C19. Ține pasul cu noile tendințe – Monitorizează și urmărește noile tendințe și evoluții în sectoare specifice.
- C20. Transpune concepte artistice în concepte tehnice – Cooperează cu echipa artistică pentru a facilita tranziția de la viziunea creativă și conceptele sale artistice la un concept tehnic.
- C21. Elaborează conceptul de design – Studiază informațiile pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru designul unei anumite producții. Citește scenariile 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.
- C22. Verifică fezabilitatea – Interpretează un plan artistic și verifică dacă modelul descris poate fi executat.
- C23. Lucrează ținând cont de principii ergonomice – Aplică principiile ergonomice în organizarea locului de muncă, în timp ce manevrează manual echipamentele și materialele.
- C24. Utilizează documentație tehnică – Înțelege și utilizează documentația tehnică în procesul tehnic general.
- C25. Înțelege concepte artistice – Interpretează explicația sau demonstrația conceptelor artistice, a momentelor de concepție și proceselor proprii unui artist și depune eforturi pentru a împărtăși viziunea acestuia.
- C26. 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.
- C27. Lucrează cu mașini și utilaje în condiții de siguranță – Verifică și asigură funcționarea în siguranță a mașinilor și echipamentelor necesare activității sale, în conformitate cu manualele și instrucțiunile de utilizare.
- C28. Utilizează software CAD – Utilizează sisteme de proiectare asistată de calculator (CAD) care să contribuie la crearea,

modificarea, analiza sau optimizarea unui desen sau model industrial.

C29. Utilizează software pentru producție asistată pe calculator – Utilizează programe pentru producție asistată pe calculator (CAM) pentru a controla utilajele și mașinile-unelte în procesele de creare, modificare, analiză sau optimizare ca parte a proceselor de fabricație a pieselor de lucru.

C30. Interpretează desene tehnice – Interpretează desenele tehnice ale unui produs realizat de inginer pentru a sugera îmbunătățiri, pentru a face modele ale produsului sau pentru a îl exploata.

C31. Concep designul produsului – Transformă cerințele pieței în proiectare și dezvoltare de produse.

C32. Concep și execută modelul fizic al unui produs – Construiește un model al produsului din lemn, argilă sau alte materiale utilizând unelte manuale sau electrice.

C33. Utilizează tehnici de ilustrare digitale – Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală.

C34. Fixează elemente componente – Fixează elementele în conformitate cu planurile și planurile tehnice, pentru a crea subansamble sau produse finite.

C35. Citește planuri standard – Citește și înțelege planuri standard și desene ale echipamentelor și ale proceselor.

C36. Proiectează machete – Proiectează machete de produse, cum ar fi vehicule sau clădiri, care reprezintă cu precizie dimensiunile produsului într-un format mai mic.

C37. Pune în ordine elementele componente – Pune în ordine și aranjează elementele componente pentru a le asambla în mod corect conform schițelor și planurilor tehnice.

C38. Utilizează tehnici de ilustrare tradiționale – Creează desene cu ajutorul tehnicilor de ilustrare tradiționale, cum ar fi acuarela, stiloul și tuș, aerograf, pictură în ulei, pasteluri, gravură în lemn și decupaje de linoleum.

C39. Se consultă cu echipa de designeri – Discută despre proiect și conceptele de proiectare cu echipa de proiectare, finalizează propunerile și le prezintă părților interesate.

C40. 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.

C41. Participă la reuniuni de design – Participă la reuniuni pentru a discuta situația proiectelor actuale și a fi informat cu privire la noi proiecte.

C42. 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.

C43. Respectă standarde de lucru – Menține standarde de muncă pentru a îmbunătăți și a dobândi noi competențe și metode de lucru.

#### 2163.1. Designer industrial

C44. Asigură legătura cu inginerii - Colaborează cu inginerii pentru a asigura o înțelegere comună și pentru a discuta proiectarea, dezvoltarea și îmbunătățirea produselor.

C45. Determină caracterul adecvat al materialelor - La proiectarea produselor, determină dacă materialele sunt adecvate și disponibile pentru producție.

C46. Pregătește prototipuri pentru producție - Pregătește modele inițiale sau prototipuri în vederea testării conceptelor și posibilităților de reproducere. Creează prototipuri pentru evaluarea testelor de pre-producție.

C47. Proiectează prototipuri - Proiectează prototipuri de produse sau componente ale produselor prin aplicarea principiilor de proiectare și inginerie.

C48. Utilizează software CAE - Lucrează cu echipamente tehnice asistate de calculator (CAE) pentru a îndeplini sarcini de analiză, cum ar fi Finite Element Analysis and Computational Fluid Dynamics.

C49. Utilizează software de desen tehnic - Creează schițe și desene tehnice prin utilizarea de software specializat.

#### 2163.1.4 - Designer mobilă

C50. Concepe mobilier original - Stăpânește și dezvoltă estetica industrială prin studiu continuu de forme noi, adaptată la funcția obiectelor vizate de studiu (obiecte de uz casnic, mobilier urban etc.).

C51. Reproduce concepte de design - Reproduce concepte de design în materiale specifice.

C52. Prezintă propuneri detaliate de design - Elaborează și prezintă sugestii detaliate de design pentru o anumită producție unui grup mixt de persoane, inclusiv personal tehnic, artistic și de conducere.

#### 2166.10 - Designer grafică

C54. Convertește schițe brute în schițe virtuale - Utilizează programe informatice pentru a desena cu aproximație o reprezentare grafică a unui design într-o schiță geometrică bidimensională pe care să o poată dezvolta în continuare spre a obține conceptul final.

C55. Proiectează grafică computerizată - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei.

C56. Transpune conceptele de cerințe într-un model vizual - Elaborează modelul vizual pornind de la specificații și cerințe date, pe baza analizei domeniului de aplicare și a publicului-țintă. Creează o reprezentare vizuală a ideilor, cum ar fi sigle, elemente grafice pentru site-ul web, jocuri și formate digitale.

C57. Utilizează suite de software creative - Utilizează suite de software creative, cum ar fi „Adobe”, pentru a ajuta la proiectarea grafică.

C58. 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.

C59. Lucrează cu software de grafică computerizată 3D - Utilizează instrumente TIC grafice, cum ar fi Autodesk Maya, Blender, care permit editarea digitală, modelarea, redarea și compoziția grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale.

C60. Utilizează tehnici de ilustrare digitale - Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală.

#### 3432.1 - Designer de interior

C61. Concepe un design interior specific - Concepe un design conceptual interior potrivit cu dispoziția globală pe care trebuie să o transmită camera (camerele) în conformitate cu standardele de calitate convenite. Respectă comanda unui client pentru un spațiu domestic sau conceptual unei producții artistice, cum ar fi un film sau un teatru.

C62. Monitorizează tendințele în materie de design interior - Monitorizează tendințele în materie de design interior prin orice mijloace, inclusiv prin participarea la târguri de design profesionale, reviste specializate, creație artistică clasică și contemporană în cinematografe, publicitate, teatru, circ și arte vizuale.

C63. Pregătește desene detaliate pentru designul interior - Pregătește desene de lucru sau imagini digitale suficient de detaliate utilizând software-ul pentru a transmite o previzualizare realistă a proiectului de design interior.

### *Professional competencies*

#### *2163 - Product and garment designer*

*C1. Develop project specifications for design – States the design specifications, such as the materials and parts to be used and an estimate of the costs.*

*C2. Create design sketches – Creates raw photographs to contribute to the development and communication of design concepts.*

*C3. Conduct research related to design trends – Conducts research on current and future developments and design trends, as well as related target market characteristics.*

*C4. Present artistic design proposals – Develops and presents detailed design suggestions for a specific production to a mixed group of people, including technical, artistic, and management staff.*

*C5. Follow the information document provided by the client – Interprets and responds to requirements and expectations, as discussed and agreed upon with clients.*

*C6. Conduct market research – Collects, evaluates, and presents data regarding the target market and clients in order to support strategic development and feasibility studies. Identifies market trends.*

*C7. Meet deadlines – Ensures that operational processes are completed by a previously agreed date.*

*C8. Aim for innovation in current practices – Seeks improvements and presents innovative solutions using creativity and alternative thinking to develop new technologies, methods, ideas, and responses to work-related problems.*

*C9. Gather reference materials for artwork – Gathers material samples expected to be used in the creation process, especially if the desired artwork requires the intervention of skilled workers or specific production processes.*

*C10. Create moodboards – Creates moodboards for fashion or interior decoration collections, collecting various sources of inspiration, sensations, trends, and textures, and discusses with those involved in the project to ensure that the form, design, colors, and global genre of the collections match the order or related artistic project.*

*C11. Monitor developments in the technology used in design – Identifies and explores recent developments in the technology and materials used in the live performance industry to create an updated technical framework for a person's individual design activity.*

*C12. Use specialized design software – Develops new models through skilled use of specialized software.*

*C13. Collaborate with designers – Communicates and collaborates with other designers to coordinate new products and projects.*

*C14. Develop design ideas in close cooperation with the artistic team – Shares and develops design ideas together with the artistic team. Conceptualizes new ideas independently and with others. Presents their own idea, obtains feedback, and takes it into account. Ensures that the project fits with the work of other designers.*

*C15. Use communication techniques – Applies communication techniques that allow interlocutors to better understand each other and achieve accurate message transmission.*

*C16. Collaborate with a member of the technical staff in artistic productions – Coordinates their artistic activities with people specialized in the technical part of the project. Informs the technical staff about their plans and methods and obtains feedback regarding feasibility, costs, procedures, and other relevant information. Can understand vocabulary and practices related to technical aspects.*

*C17. Contextualize artistic activity – Identifies influences and frames their activity within a certain trend that can be artistic, aesthetic, or philosophical in nature. Analyzes the evolution of artistic trends, consults experts in the field, participates in events, etc.*

*C18. Define artistic approach – Defines their own artistic approach by analyzing previous work and experience, identifying the components of their creative signature, and using this research to describe their own artistic vision.*

*C19. Keep up with new trends – Monitors and follows new trends and developments in specific sectors.*

*C20. Translate artistic concepts into technical concepts – Cooperates with the artistic team to facilitate the transition from creative vision and artistic concepts to a technical concept.*

*C21. Develop the design concept – Studies information to develop new ideas and concepts for the design of a specific production. Reads scripts and consults with directors and other production staff in order to develop design concepts and plan productions.*

*C22. Check feasibility – Interprets an artistic plan and verifies whether the described model can be executed.*

*C23. Work considering ergonomic principles – Applies ergonomic principles in workplace organization when manually handling equipment and materials.*

*C24. Use technical documentation – Understands and uses technical documentation in the overall technical process.*

*C25. Understand artistic concepts – Interprets the explanation or demonstration of artistic concepts, moments of conception, and processes specific to an artist, and makes efforts to share the artist's vision.*

*C26. Explore new ideas – In-depth research to identify information for developing new ideas and concepts for designing a specific production base.*

*C27. Work with machines and equipment safely – Checks and ensures the safe operation of machines and equipment necessary for their activity, in accordance with manuals and usage instructions.*

*C28. Use CAD software – Uses computer-aided design (CAD) systems to help create, modify, analyze, or optimize a technical drawing or industrial model.*

*C29. Use computer-aided manufacturing software – Uses computer-aided manufacturing (CAM) software to control tools and machines in the processes of creating, modifying, analyzing, or optimizing as part of the manufacturing process of workpieces.*

*C30. Interpret technical drawings – Interprets the technical drawings of a product made by an engineer to suggest improvements, to make models of the product, or to operate it.*

*C31. Design the product – Translates market requirements into product design and development.*

*C32. Design and build the physical model of a product – Constructs a model of the product from wood, clay, or other materials using hand or power tools.*

*C33. Use digital illustration techniques – Creates drawings using digital illustration software and techniques.*

*C34. Attach component elements – Attaches elements in accordance with the plans and technical drawings to create subassemblies or finished products.*

35. Read standard plans – Reads and understands standard plans and drawings of equipment and processes.
- C36. Design scale models – Designs product scale models, such as vehicles or buildings, that accurately represent the product's dimensions in a smaller format.
- C37. Arrange component elements – Arranges and organizes component elements to assemble them correctly according to sketches and technical plans.
- C38. Use traditional illustration techniques – Creates drawings using traditional illustration techniques, such as watercolor, pen and ink, airbrush, oil painting, pastels, wood engraving, and linoleum cutouts.
- C39. Consult with the design team – Discusses the project and design concepts with the design team, finalizes proposals, and presents them to stakeholders.
- C40. Adapt to new materials for design – While not neglecting traditional techniques and materials, monitors innovation in materials such as resins, plastics, paints, new metals, etc. Develops the ability to use and include them in design projects.
- C41. Participate in design meetings – Participates in meetings to discuss the status of current projects and to be informed about new projects.
- C42. Monitor developments in the arts field – Monitors artistic events, trends, and other developments. Reads recent art publications to develop ideas and stay connected with relevant global artistic activities.
- C43. Comply with work standards – Maintains work standards to improve and acquire new skills and working methods.

#### 2163.1 – Industrial Designer

- C44. Liaises with engineers – Collaborates with engineers to ensure a common understanding and to discuss the design, development, and improvement of products.
- C45. Determines the suitability of materials – When designing products, determines whether materials are suitable and available for production.
- C46. Prepares prototypes for production – Prepares initial models or prototypes for testing concepts and reproducibility. Creates prototypes for the evaluation of pre-production tests.
- C47. Designs prototypes – Designs prototypes of products or product components by applying design and engineering principles.
- C48. Uses CAE software – Works with computer-aided engineering (CAE) tools to perform analysis tasks such as Finite Element Analysis and Computational Fluid Dynamics.
- C49. Uses technical drawing software – Creates sketches and technical drawings using specialized software.

#### 2163.1.4 – Furniture Designer

- C50. Designs original furniture – Masters and develops industrial aesthetics through the continuous study of new forms, adapted to the function of the objects under study (household objects, urban furniture, etc.).
- C51. Reproduces design concepts – Reproduces design concepts using specific materials.
- C52. Presents detailed design proposals – Develops and presents detailed design suggestions for a specific production to a mixed group of people, including technical, artistic, and management staff.

#### 2166.10 – Graphic Designer

- C53. Converts raw sketches into virtual sketches – Uses computer programs to approximately draw a graphic representation of a design in a two-dimensional geometric sketch that can later be developed into the final concept.
- C54. Designs computer graphics – Applies a variety of visual techniques to design graphic material. Combines graphic elements to communicate concepts and ideas.
- C55. Translates requirement concepts into a visual model – Develops the visual model based on given specifications and requirements, analyzing the scope and target audience. Creates a visual representation of ideas, such as logos, graphics for websites, games, and digital formats.
- C56. Uses creative software suites – Uses creative software suites, such as Adobe, to assist in graphic design.
- C57. Creates animations – Designs and develops visual animations using creativity and IT skills. Makes objects or characters appear alive by manipulating light, color, texture, shadows, and transparency, or by manipulating static images to give the impression of movement.
- C58. Works with 3D computer graphics software – Uses graphic ICT tools, such as Autodesk Maya, Blender, which allow for digital editing, modeling, rendering, and graphic composition. These tools rely on the mathematical representation of three-dimensional objects.
- C59. Uses digital illustration techniques – Creates drawings using digital illustration programs and techniques.

#### 3432.1 – Interior Designer

- C60. Designs a specific interior – Designs a conceptual interior suitable for the overall mood that the room(s) should convey, in accordance with agreed quality standards. Fulfills a client's order for a domestic space or a concept for an artistic production, such as a film or a theater.
- C61. Monitors trends in interior design – Keeps track of trends in interior design through any means, including participation in professional design fairs, specialized magazines, and classical and contemporary artistic creation in film, advertising, theater, circus, and visual arts.
- C62. Prepares detailed drawings for interior design – Prepares working drawings or digital images in sufficient detail using software to provide a realistic preview of the interior design project.

#### Competențe transversale

- CT1. Utilizează dispozitivele și aplicațiile digitale - creează conținut digital aplică competențe de bază în materie de programare efectuează căutări pe internet aplică măsuri de securitate digitală operează echipamente hardware digitale administrează identitatea digitală utilizează software de comunicare și colaborare
- CT 2. Gândește creativ și inovativ Planifică și organizează Prelucreează informațiile, ideile și conceptele Soluționează probleme
- CT 3. Adoptă o abordare proactivă Demonstrează disponibilitatea de a învăța Desfășoară activități în mod eficient Menține o atitudine pozitivă
- CT 4 Colaborează în echipe și rețele Comunică Conduce pe alții Respectă codul de conduită etică Sprijină sau susține pe alții

*Transversal competencies*

*CT1. Uses digital devices and applications - creates digital content applies basic programming skills conducts web searches applies digital security measures operates digital hardware equipment manages digital identity uses communication and collaboration software*

*CT2 Thinks creatively and innovatively Plan and organize Process information, ideas and concepts Solve problems*

*CT 3. Takes a proactive approach Demonstrates willingness to learn Performs activities effectively Maintains a positive attitude*

*CT 4 Collaborates in teams and networks Communicates Leads others Observes code of ethical conduct Supports or supports others*

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

(conform Registrului matricol al facultății, volumul nr. \_\_\_/ anul 20\_\_)

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

(according to Faculty Student Records, volume no. \_\_\_/ year 20\_\_)

4.3

Nr. No.	Denumirea disciplinei Subject	<sup>3)</sup> Total ore Number of hours		Nota Grade		Nr. credite Number of ECTS/SECT credits	
		C	S, LP, P	Sem. I 1 <sup>st</sup> sem.	Sem. II 2 <sup>nd</sup> sem.	Sem. I 1 <sup>st</sup> sem.	Sem. II 2 <sup>nd</sup> sem.
Anul I (anul universitar 20__ - 20__) 1 <sup>st</sup> year of study (20__ - 20__ academic year)							
1	Istoria artei universale 1 <i>History of Universal Art 1</i>	14	14		-	2	-
2	Anatomie artistică 1 <i>Artistic Anatomy 1</i>	14	14		-	2	-
3	Perspectivă și desen geometric 1 <i>Perspective and Geometrical Drawing 1</i>	14	14		-	1	-
4	Procesarea imaginii pe calculator 1 <i>Digital Image Processing 1</i>	14	14		-	2	-
5	Educație fizică 1 <i>Sports 1</i>	-	14		-	1	-
6	Desen pentru design 1 <i>Drawing for Design 1</i>	14	28		-	3	-
7	Culoare pentru design 1 <i>Color for Design 1</i>	14	14		-	3	-
8	Analiza limbajului vizual 1 <i>Analysis of Visual Communication 1</i>	14	14		-	4	-
9	Bazele infografiei 1 <i>Fundamentals of Infography 1</i>	14	14		-	3	-
10	Ergonomie 1 <i>Ergonomics 1</i>	14	14		-	3	-
11	Tehnici de transpunere 1 <i>Transposition Techniques 1</i>	-	14		-	2	-
12	Metodologie în design 1 <i>Methodology of Design 1</i>	14	14		-	4	-
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	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	Desen pentru design 2 <i>Drawing for Design 2</i>	14	28	-		-	3
20	Culoare pentru design 2 <i>Color for Design 2</i>	14	14	-		-	3
21	Analiza limbajului vizual 2 <i>Analysis of Visual Communication 2</i>	14	14	-		-	4
22	Bazele infografiei 2 <i>Fundamentals of Infography 2</i>	14	14	-		-	3
23	Ergonomie 2 <i>Ergonomics 2</i>	14	14	-		-	3
24	Tehnici de transpunere 2 <i>Transposition Techniques 2</i>	-	14	-		-	2
25	Metodologie în design 2 <i>Methodology of Design 2</i>	14	14	-		-	4

26	Limba modernă engleză 2 <i>Foreign Language-English 2</i>	-	14	-	-	-	1
27	Filosofie/Cultură și civilizație <i>Philosophy/Culture and Civilization</i>	14	14	-	-	-	2
Promovat cu media : <sup>4)</sup> <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>2<sup>nd</sup> year of study (20__ - 20__ academic year)</i>							
1	Perspectivă și desen geometric 3 <i>Perspective and Geometrical Drawing 3</i>	14	-	-	-	1	-
2	Estetica artelor vizuale 1 <i>The Aesthetics of the Visual Arts 1</i>	14	14	-	-	2	-
3	Istoria artei moderne <i>Modern Art History</i>	14	14	-	-	2	-
4	Anatomie comparata <i>Comparative Anatomy</i>	14	14	-	-	2	-
5	Educație fizica 3 <i>Sports 3</i>	-	14	-	-	1	-
6	Design 1 <i>Design 1</i>	14	28	-	-	6	-
7	Designul comunicării vizuale 1 <i>Design of the Visual Communication 1</i>	14	14	-	-	3	-
8	Machetare 1 <i>Maquettes 1</i>	14	14	-	-	3	-
9	Istoria designului 1 <i>History of Design 1</i>	14	14	-	-	2	-
10	Modelare 3 D computer 1 <i>3D Computer Graphics &amp; Modeling 1</i>	14	14	-	-	2	-
11	Practică 1 <i>Practice 1</i>	-	28	-	-	3	-
12	Tehnologii de specialitate-lemn,metal,mase plastice 1 <i>Specialization Technologies - Wood, Metal, Plastics 1</i>	14	-	-	-	2	-
13	Limba modernă engleză 3 <i>Foreign Language-English 3</i>	14	14	-	-	2	-
14	Perspectivă și desen geometric 4 <i>Perspective and Geometrical Drawing 4</i>	14	-	-	-	-	1
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 Visual Arts 1</i>	14	14	-	-	-	2
18	Educație fizica 4 <i>Sports 4</i>	-	14	-	-	-	1
19	Design 2 <i>Design 2</i>	14	14	-	-	-	6
20	Designul comunicării vizuale 2 <i>Design of the Visual Communication 2</i>	14	14	-	-	-	3
21	Machetare 2 <i>Maquettes 2</i>	14	-	-	-	-	2
22	Istoria designului 2 <i>History of Design 2</i>	14	14	-	-	-	2
23	Tendințe și curente în grafic-design 1 <i>Graphic Design - Tendencies &amp; Trends 1</i>	14	-	-	-	-	1
24	Modelare 3 D computer 2 <i>3D Computer Graphics &amp; Modeling 2</i>	14	14	-	-	-	2
25	Practică 2 <i>Practice 2</i>	-	28	-	-	-	3
26	Tehnologii de specialitate-lemn,metal,mase plastice 2 <i>Specialization Technologies - Wood, Metal, Plastics 2</i>	14	-	-	-	-	1
27	Design de produs 1 <i>Product of Design 1</i>	14	14	-	-	-	1
28	Design de interior 1 <i>Interior Design 1</i>	14	14	-	-	-	1
29	Limba modernă engleză 4 <i>Foreign Language-English 4</i>	14	14	-	-	-	2
Promovat cu media : <sup>4)</sup> <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>3<sup>rd</sup> 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 <i>Romanian Art History</i>	14	14	-	2	-
3	Comunicare și management în artele vizuale 2 <i>Communication and Management Visual Arts 2</i>	14	14	-	2	-
4	Marketing <i>Marketing</i>	14	-	-	2	-
5	Design 3 <i>Design 3</i>	14	28	-	6	-
6	Designul comunicării vizuale 3 <i>Design of the Visual Communication 3</i>	14	42	-	5	-
7	Machetare 3 <i>Maquettes 3</i>	14	28	-	2	-
8	Tendințe și curente în graphic design 2 <i>Graphic Design - Tendencies &amp; Trends 2</i>	14	14	-	2	-
9	Practică 3 <i>Practice 3</i>	-	28	-	3	-
10	Tehnologii de specialitate-lemn, metal, mase plastice 3 <i>Specialization Technologies - Wood, Metal, Plastics 3</i>	14	-	-	2	-
11	Design de produs 2 <i>Product of Design 2</i>	14	14	-	1	-
12	Industria culturală și creativă <i>Cultural and Creative Industries</i>	-	14	-	1	-
13	Design 4 <i>Design 4</i>	14	14	-	-	4
14	Modelare 3D computer 3 <i>3D Computer Graphics &amp; Modeling 3</i>	14	28	-	-	3
15	Elaborarea lucrării de diplomă <i>Diploma Work</i>	28	56	-	-	8
16	Seminar critic <i>Critics Seminar</i>	14	14	-	-	3
17	Explorări alternative <i>Alternative Experiments</i>	-	28	-	-	2
18	Practică 4 <i>Practice 4</i>	-	28	-	-	3
19	Explorări creative în designul de produs <i>Creative Explorations in the Product Design</i>	28	28	-	-	6
20	Explorări creative în designul de interior <i>Creative Explorations in the Interior Design</i>	28	28	-	-	6
21	Design de produs 3 <i>Product of Design 3</i>	14	14	-	-	1
Promovat cu media : <sup>4)</sup> <i>Pass, average grade per academic year:</i>				Total credite ECTS/SECT: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>		

Promovat: <i>Pass:</i>	Media <sup>5)</sup> 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 Design 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 Design, are: lowest average: (out of 10) and highest average (out of 10), the degree holder is ranked out of graduates.*

#### 5. INFORMAȚII SUPLIMENTARE

##### ADDITIONAL INFORMATION

Informații suplimentare  
*Additional information*

Alte surse pentru obținerea mai multor informații  
*Further information sources*

5.1

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 <i>Master Studies</i> Statutul profesional <i>Professional status</i>
6.2	Programul de studii formează specialiști în domeniul arte decorative și design. Titularul acestei diplome poate activa, în principal, în profesii precum: 2163 - designer produse și îmbrăcăminte, 2163.1 - designer industrial, 2163.1.4 - designer mobilă, 2166.10 - Designer grafică, 3432.1 - Designer de interior  <i>The study program forms specialists in decorative arts and design. The holder of this diploma can work mainly in professions such as: 2163 - Product and garment designer, 2163.1 – Industrial Designer, 2163.1.4 – Furniture Designer, 2166.10 – Graphic Designer, 3432.1 – Interior Designer</i>

**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>
7.5	<sup>6)</sup> Nr. și data eliberării <i>No., dated</i>  Acest document conține un număr de 10 pagini <i>This document consists of 10 pages</i>		7.6	Ștampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i>  L.S.

<sup>1)</sup> Denumirea instituției de învățământ superior care a asigurat școlarizarea și care eliberează suplimentul la diplomă.

<sup>1)</sup> *Name of institution administering studies and provided diploma supplement.*

<sup>2)</sup> 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.

<sup>2)</sup> *To be filled in by the awarding institution that must check the legality of all information provided in the diploma and diploma supplement.*

<sup>3)</sup> 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.

<sup>3)</sup> *It shall be mentioned the total hours of which total hours for courses (C), seminars(S), practical courses (LP), projects (P).*

<sup>4)</sup> Media anuală, cu două zecimale, fără rotunjire.

<sup>4)</sup> *Average grade per academic year, with two decimals and without rounding off.*

<sup>5)</sup> Media generală, cu două zecimale, fără rotunjire.

<sup>5)</sup> *Overall average grade with two decimals and without rounding off.*

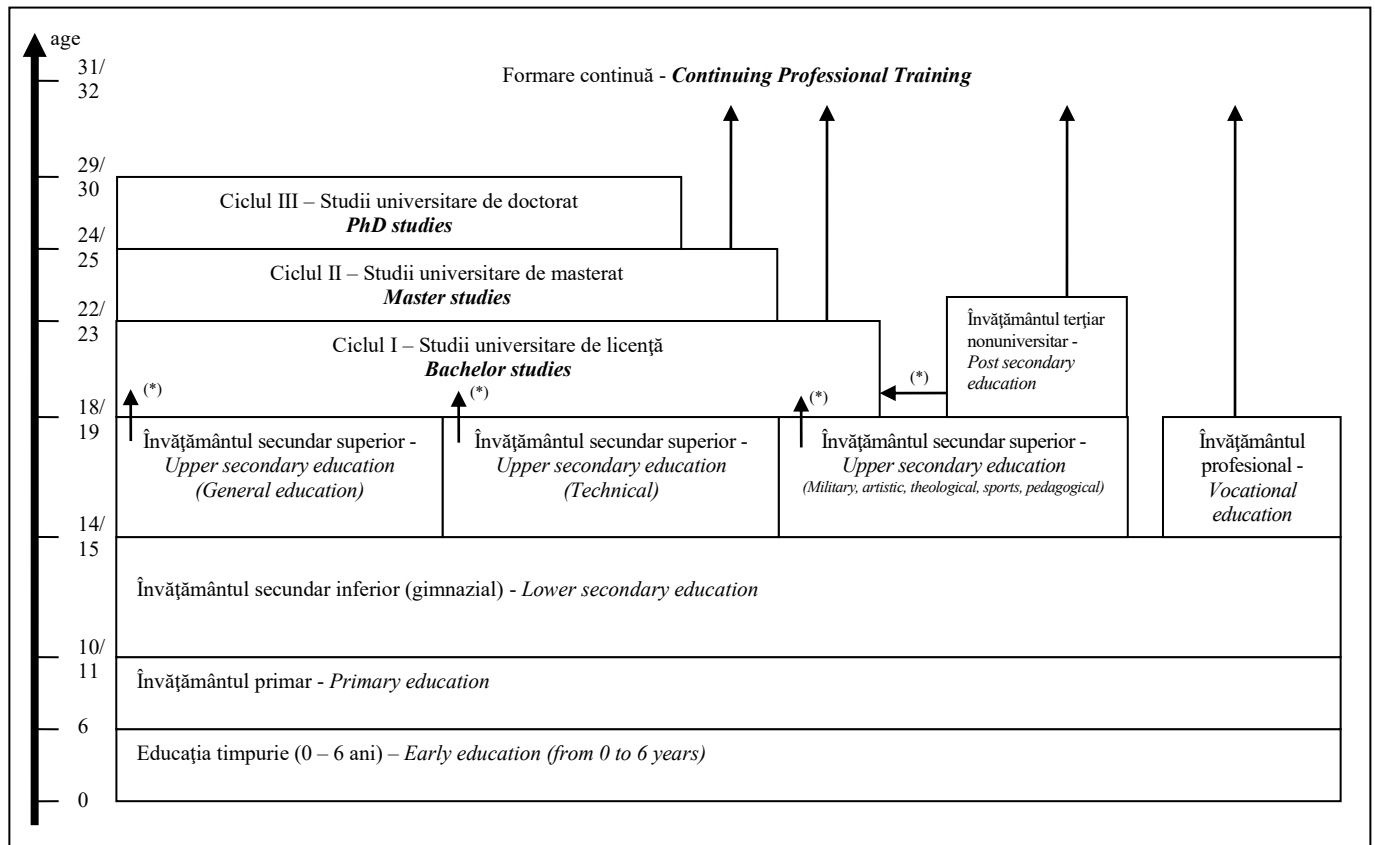
<sup>6)</sup> Se va completa de către instituția care a asigurat școlarizarea titularului.

<sup>6)</sup> *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