ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI
THE MINISTRY OF EDUCATION
UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA[1)]
WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA

SUPLIMENT LA DIPLOMĂ
DIPLOMA SUPPLEMENT

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

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

	Numele de familie la naștere *Family name(s) at the birth*		Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) *Family names(s) (after marriage) (if applicable)*
1.1a		1.1b	
	Inițiala (inițialele) numelui (prenumelui) tatălui/mamei *Initial(s) of father`s/mother`s first name(s)*		Prenumele *First name(s)*
1.2a		1.2b	
	Data nașterii (anul/luna/ziua) *Date of birth (year/month/day)*		Locul nașterii *Place of birth*
1.3a		1.3b	

Număr matricol *Student enrollment number*	Cod numeric personal (CNP) *Personal identification number*		Anul înmatriculării *Year of enrollment*
1.4		1.5	**2024**

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 **SPECIALIST ÎN ARTE GRAFICE, MASTER**
SPECIALIST IN GRAPHIC ARTS, MASTER

	Domeniul de studii *Field of study*		Programul de studii *Programme of study*
2.2a	**ARTE VIZUALE** *VISUAL ARTS*	2.2b	**ARTE GRAFICE** *GRAPHIC ARTS*
	Numele și statutul instituției de învățământ superior care acordă diploma (în limba română) *Name and status of awarding institution*		Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor *Faculty administering the final examination*
2.3a	**UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIŞOARA** **UNIVERSITATE DE STAT ACREDITATĂ** *WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA / ACCREDITED STATE UNIVERSITY*	2.3b	**FACULTATEA DE ARTE ŞI DESIGN** *FACULTY OF ARTS AND DESIGN*
	Numele și statutul instituției de învățământ superior absolvite (dacă diferă de 2.3a, în limba română) *Name and status of institution administering studies (if different from 2.3a)*		Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) *Faculty administering studies (if different from 2.3b)*
2.4a		2.4b	

Limba (limbile) de studiu/examinare
Language(s) of instruction/examination

2.5 **ROMÂNĂ,** *ROMANIAN*

L. S.

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

	Nivelul calificării *Level of qualification*		Durata oficială a programului de studii și numărul de credite de studii transferabile (conform SECTS/SECT) *Official length of the programme of study and number of ECTS/SECT credits*
3.1	**CICLUL II - STUDII UNIVERSITARE DE MASTERAT , 7 CNC** *MASTER DEGREE , 7 EQF*	3.2	**4 SEMESTRE, 120 SECT** *4 SEMESTERS, 120 ECTS*

	Condiții de admitere *Access requirement(s)*
3.3	**DIPLOMĂ DE LICENŢĂ+EXAMEN DE ADMITERE** *BACHELOR DEGREE+ADMISSION EXAMINATION*

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

	Forma de învățământ *Mode of study*
4.1	**CU FRECVENŢĂ** *FULL-TIME STUDY*

Competențele asigurate prin programul de studii

Learning outcomes of the study programme

4.2

A. COMPETENȚE

Competențe-cheie[4]:

C1. Competențe multilingvistice
C2. Competențe digitale
C3. Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți
C4. Competențe de conștientizare și exprimare culturală
C5. Competențe antreprenoriale

Competențe profesionale[5]:

CP1. Adaptează conceptul artistic la locație-Ajustează planurile la alte locații în ceea ce privește conceptul artistic.
CP2. 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.
CP3. 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.
CP4. 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.
CP5. 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.
CP6. Dezvoltă un cadru artistic-Elaborează un cadru de investigare a aspectelor artistice.
CP7. 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.
CP8. 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.
CP9. 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.
CP10. Păstrează un portofoliu artistic-Păstrează portofoliile de activități artistice pentru a prezenta stiluri, interese, capacități și realizări.
CP11. 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

L. S.

prime în scopuri artistice, cum ar fi vopseaua, 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.
CP12. Studiază tehnici artistice-Studiază o varietate de tehnici artistice și învață cum să le aplice în proiecte artistice concrete.
CP13. Alege stiluri de ilustrare - Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului;
CP14. Asigură calitatea vizuală a decorurilor - Inspectează și modifică decorul peisagistic și modul în care este aranjat platoul pentru a asigura o calitate vizuală optimă având în vedere restricțiile de timp, buget și forță de muncă.
CP15. Concepe elemente vizuale - Concepe și aplică elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a exprima emoții sau idei.
CP16. Creează desene originale - Creează desene originale, pe baza textelor, a cercetărilor aprofundate și a discuțiilor purtate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii.
CP17. 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.
CP18. Creează schițe - Desenează schițe pentru a se pregăti pentru un desen sau ca tehnică artistică de sine stătătoare.
CP19. Elaborează propuneri de proiecte artistice - Scrie propuneri de proiecte pentru centre de artă, pentru reședințe de artiști și galerii.
CP20. Selectează teme - Selectează teme în funcție de interesul personal sau public sau conform indicațiilor unui editor sau agent.
CP21. Utilizează tehnici de ilustrare digitale - Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală.
CP22. Utilizează tehnici de ilustrare tradiționale - 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.
CP23. 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.
CP24. Creează imagini animate - Creează și dezvoltă imagini bidimensionale și tridimensionale în mișcare și animații.
CP25. 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.
CP26. 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.
CP27. Proiectează grafică computerizată - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei.
CP28. Convertește obiecte reale în obiecte de animație - Convertește obiecte reale în elemente de animație vizuala, utilizând tehnici de animație cum ar fi scanarea optică.
CP29. Editează imagini animate digitale - Utilizează software specializat pentru a edita imagini video în vederea utilizarii într-o producție artistica.
CP30. Dezvoltă idei creative - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative
CP31. Analizează textele care urmează să fie ilustrate - Analizează textele care urmează să fie ilustrate; caută și verifică sursele.
CP32. Interpretează nevoia de ilustrare - Comunică cu clienții, editorii și autorii pentru a interpreta și a înțelege pe deplin nevoile lor profesionale.
CP33. Gândește în mod creativ - Generează idei noi sau le combină pe cele existente pentru a dezvolta soluții inovatoare și noi.
CP34. 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.

Competențe transversale[6]:

a) Competențe personale:

CT1. Respecta angajamente - Îndeplinește sarcini în mod autodisciplinat, fiabil si cu orientare spre obiective.
CT2.Gestioneaza evoluția personală - Își asumă și își promovează propriile aptitudini și competențe pentru a avansa în viața profesională și privată.

b) Competențe interpersonale:

CT3. Interacționează cu cetățenii și se implică în comunități, evaluând informațiile și sursele acestora, reflectând asupra propriilor idei, valori și roluri și recunoscând și respectând ideile, valorile și rolurile celorlalți.
CT4. Executarea unor sarcini profesionale complexe care presupun creativitate şi inovare, în condiţii de autonomie şi de independenţă profesională, prin angajarea în sarcină și asumarea responsabilității.

L. S.

c) Competențe de cetățenie globală:

CT5. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală, toleranță, respect pentru diversitate pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale.

CT6. Dă dovadă de sensibilitate estetică, interes și deschidere față de expresiile artistice provenind din medii culturale diferite.

COMPETENCES

Key competencies:

CC1. Multilingual competence
CC2. Digital competence
CC3. Personal, social and learning to learn competence
CC4. Cultural awareness and expression competence
CC5. Entrepreneurship competence

Professional competencies:

CP1. Discuss about the artwork - Presents and discusses the nature and content of the work of art, made or to be produced with an audience, art directors, catalog editors, catalog editors, journalists and other stakeholders.
CP2. 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.
CP Contextualizes artistic activity - Identifies influences and frames its activity in a certain trend that may be artistic, aesthetic or philosophical in nature. Analyzes the evolution of artistic trends, consults with experts in the field, participates in events, etc.
CP Select illustration styles - Select the appropriate style, environment, and illustration techniques according to the project needs and customer requests.
CP Create digital images - Create and process two-dimensional and three-dimensional digital images that depict animated objects or illustrate a process using computer animation or modeling programs.
CP Adapt artistic plan to location- Adjust plans to other locations with regards to the artistic concept.
CP 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.
CP Defin artistic approach - Define your own artistic approach by analysing your previous work and your expertise, identifying the components of your creative signature, and starting from these explorations to describe your artistic vision.
CP Develop artistic research framewor k- Develop a framework for investigation on artistic issues.
CP 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.
CP Maintain an artistic portfolio - Maintain portfolios of artistic work to show styles, interests, abilities and realisations.
CP 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.
CP 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.
CP Study artistic techniques - Study a variety of artistic techniques and learn how to apply them in concrete artistic projects.
CP Ensures the visual quality of the decorations - Inspects and modifies the landscape decor and the way the plateau is arranged to ensure optimal visual quality given the time restrictions, the, budget and workforce.
CP Design visual elements - Design and apply visual elements such as line, space, color, and mass to express emotions or ideas.
CP Create original drawings - Create original drawings, based on texts, in-depth research and discussions with authors, journalists and specialists.
CP Create sketches - Draw sketches to prepare for a drawing or as a stand-alone artistic technique.
CP Elaborate proposals for artistic projects - Write project proposals for art centers, for artist residences and galleries.
CP Use traditional illustration techniques - Create drawings using traditional illustration techniques such as watercolor, pen and ink, airbrush, oil painting, pastels, etc, wood engraving and linoleum clippings.
CP Use digital illustration techniques - Create drawings using digital illustration programs and techniques.
CP Select themes - Select themes based on personal or public interest or as directed by an editor or agent.

L. S.

CP Create animations - Conceive and develop visual animations using their creativity and computer skills. Makes objects or characters appear alive by manipulating light, color, texture, shadows and transparency, or manipulating static images to give the impression of movement.
CP Create animated images - Creates and develops two-dimensional and three-dimensional moving images and animations.
CP Create narrative sequences for animated films - Develop narrative sequences and narrative threads for animated films using computer software and manual drawing techniques.
CP Define the artistic approach - Defines its own artistic approach, analyzing the previous activity and experience, identifying the components of the creative signature and starting from this research to describe its own artistic vision.
CP Design computer graphics - Apply a variety of visual techniques to design graphic material. Combines graphic elements to communicate concepts and ideas.
CP Convert real objects to animation objects - Convert real objects into visual animation elements using animation techniques such as optical scanning.
CP Edit digital animated images - Use specialized software to edit video images for use in an artistic production.
CP Use digital illustration techniques - Creates drawings using digital illustration programs and techniques.
CP Develop creative ideas - Developing new artistic concepts and creative ideas.
CP Think creatively - Generate new ideas or combine existing ones to develop innovative and new solutions.
CP Analyze the texts to be illustrated - Analyze the texts to be illustrated; look for and check the sources.
CP Interpret the need for illustration - Communicate with customers, editors and authors to fully interpret and understand their professional needs.

Transversal competencies
a) Personal competencies:
CT1. Meet commitments - Perform tasks in a self-disciplined, reliable and goal-oriented manner.
CT2. Manage personal evolution - Assumes and promotes their own skills and competencies to advance in professional and private life.

b) Interpersonal competencies:
CT3. Interact with citizens and engage in communities, assessing their information and sources, reflecting on their own ideas, values and roles, and recognizing and respecting the ideas, values, and roles of others.
CT4. Execution of complex professional tasks involving creativity and innovation, in conditions of autonomy and professional independence, engaging task and taking responsibility.

c) Global citizenship competencies:
CT5. Capacity for ethnic and intercultural understanding, tolerance, respect for diversity for national values and laws, but also for European/international ones.
CT6. Demonstrate aesthetic sensitivity, interest and openness to artistic expressions from different cultural backgrounds.

B.REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

a) Cunoștințe

Absolventul:
C.1 Abordează proiecte artistice și de comunicare vizuală complexe, demonstrând creativitate și inovare în soluționarea problemelor.
C.2 Alege teme și subiecte din diferite domenii ca suport ideatic pentru realizarea mesajului pe care îl argumentează în mod sistematic din punct de vedere teoretic.
C.3 Are cunoștințe de elaborare a unui eseu pe teme de istoria artei
C.4 Capacitatea de a adapta designul grafic computerizat în funcție de cerințele proiectului și a nevoilor clientului, asigurându-se că mesajul este transmis clar și eficient.
C.5 Capacitatea de a adapta și combina diferitele tehnici tradiționale de ilustrare pentru a obține efecte artistice complexe și captivante.
C.6 Capacitatea de a adapta tehnicile tradiționale în funcție de cerințele proiectului și a contextului creativ.
C.7 Capacitatea de a analiza și de a evalua diferitele stiluri de ilustrare pentru a selecta cel mai potrivit pentru proiectul artistic și pentru cerințele clientului.
C.8 Capacitatea de a concepe și a dezvolta animații vizuale complexe, folosindu-se de creativitatea și competențele informatice pentru a da viață obiectelor și personajelor.
C.9 Capacitatea de a crea compoziții vizuale coerente și expresive, care să comunice mesajul dorit.
C.10 Capacitatea de a crea și a dezvolta imagini bidimensionale și tridimensionale în mișcare, folosind tehnici și software-uri specializate în animație.
C.11 Capacitatea de a evalua și de a selecta materialele potrivite în funcție de specificațiile și nevoile proiectului de artă, inclusiv materiale care necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție.
C.12 Capacitatea de a identifica și a selecta teme relevante și interesante pentru a explora în proiectele de artă grafică și vizuală.

L. S.

C.13 Capacitatea de a integra ilustrațiile digitale în proiecte de grafică pentru a îmbunătăți comunicarea vizuală și impactul estetic.
C.14 Capacitatea de a integra în mod creativ și original desenele originale în proiectele de arte grafice și vizuale, pentru a comunica eficient și pentru a atrage audiența.
C.15 Capacitatea de a interpreta și de a extrage în mod eficient mesaje și teme relevante din textele furnizate.
C.16 Capacitatea de a sincroniza sunetul și imaginea în timpul editării, pentru a crea o experiență cinematografică captivantă și armonioasă.
C.17 Capacitatea de a utiliza software specializat pentru ilustrație digitală pentru a crea desene precise și detaliate.
C.18 Capacitatea de a utiliza software-uri de modelare și animație pentru a realiza imagini digitale realiste și atractive.
C.19 Chestionează statutul obiectului de artă în contextul artei moderne și contemporane.
C.20 Chestionează, analizează, interpretează și prelucrează informații privind stilistica și morfologia obiectului de artă pentru contextualizarea proiectelor personale de creație artistică în sfera artelor vizuale.
C.21 Citește și analizează publicațiile de artă recente pentru a-și lărgi cunoștințele și perspectiva asupra domeniului artistic.C.22 Colectează, organizează și utilizează un material bibliografic (idei, citate, texte integrale, teorii, etc) în cercetar ea și dezvoltarea conceptului personal.
C.23 Competența în a analiza și a interpreta cerințele și indicațiile clienților sau a altor părți interesate pentru a alege teme potrivite pentru proiecte artistice.
C.24 Competența în a concepe și a aplica elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a comunica emoții, idei și mesaje.
C.25 Competența în a identifica și a colecta materialele necesare pentru a susține procesul creativ într-o operă de artă, inclusiv eșantioane de materiale și resurse relevante.
C.26 Competența în a transforma concepte și idei în desene vizuale coerente și expresive, adaptate scopului și contextului proiectului.
C.27 Competența în adaptarea stilului și tehnicilor de ilustrare în funcție de specificul proiectului și de preferințele publicului țintă.
C.28 Competența în adaptarea și integrarea obiectelor reale în mediul digital al animației, folosindu-se de software-uri și tehnologii specializate.
C.29 Competența în aplicarea efectelor și tehnicilor digitale pentru a obține efecte vizuale complexe și atrăgătoare.
C.30 Competența în aplicarea principiilor de animație pentru a da viață obiectelor și personajelor în imagini animate.
C.31 Competența în aplicarea tehnicilor tradiționale pentru a aduce o calitate artistică și autenticitate în ilustrațiile create.
C.32 Competența în evaluarea și înțelegerea contextului și a scopului ilustrațiilor pentru a asigura că acestea satisfac nevoile profesionale ale clienților
C.33 Competența în formularea întrebărilor și a ipotezelor de cercetare care să ghideze explorarea și dezvoltarea tematicii artistice.
C.34 Competența în identificarea și înțelegerea publicului țintă pentru a adapta ilustrațiile în consecință, în funcție de caracteristicile acestuia și a contextului comunicării.
C.35 Competența în integrarea imaginilor, textului și altor elemente grafice pentru a comunica eficient conceptele și ideile.
C.36 Competența în integrarea tehnicilor tradiționale de ilustrare în proiectele de arte grafice pentru a adăuga profunzime și autenticitate lucrărilor.
C.37 Competența în utilizarea schițelor ca instrument pentru a dezvolta și a explora idei artistice, compoziții și concepte.
C.38 Competența în utilizarea software-urilor specializate pentru animație și în tehnici de desen manual pentru a crea personaje, decoruri și acțiuni care să contribuie la construirea poveștii.
C.39 Competența în utilizarea surselor diverse și în verificarea informațiilor pentru a asigura relevanța și coerența ilustrațiilor în raport cu textul analizat.
C.40 Contextualizează obiectul artistic din perspectiva resemantizării și atribuirii de noi sensuri.
C.41 Cunoaște biografia artiștilor importanți din secolele XIX și XX.
C.42 Cunoaște caracteristicile curentelor artistice din secolele XIX și XX.
C.43 Cunoaște contextul cultural și evoluția Modernismului, Avangardei și Post-modernismului în artă.
C.44 Cunoaște metode de contextualizare teoretică a propriei creații în raport cu moștenirea culturală anterioară.
C.45 Cunoaște metodologia de cercetare specifică istoriei artei.
C.46 Cunoaște procedeele de print pentru a respecta în proiectul propus nevoile specifice de multiplicare.
C.47 Cunoaște și poate analiza opere de artă de referință pentru perioada modernă și contemporană.
C.48 Cunoaște și selectează cromatica, utilizând coduri și profile specifice a culorilor, adaptate proiectului propus.
C.49 Cunoaște și selectează suportul de printare a cărții, funcție de calitate, grosime și destinația utilizării acestuia.
C.50 Cunoaște și stăpânește tehnicile și tehnologiile specifice domeniului, de la cele tradiționale până la utilizarea instrumentarului digital.
C.51 Cunoaște și utilizează aparatul conceptual și metodologic pentru a iniția un proiect artistic interdisciplinar.
C.52 Cunoaște și utilizează limbajul vizual la un nivel de exprimare superior în forme figurative sau abstracte, abordând tematici de actualitate.
C.53 Cunoaște și utilizează o diversitate conceptuală, metodologică, teoretică și practică în realizarea de proiecte artistice inovative în aria artelor grafice.
C.54 Cunoaște tendințele artei contemporane prin prisma analizei de natură artistică, estetică, socială sau filosofică prin studiul literaturii de specialitate, a revistelor de actualitate și documentarea online.
C.55 Cunoaște teorii ale artei și terminologia specifică în vederea formulării unor argumente adecvate privind propriul demers artistic.
C.56 Cunoaște, înțelege, aplică sau formulează metode de cercetare artistică în domeniul artelor grafice și a artelor vizuale pe care le poate implementa.

L. S.

C.57 Cunoaște și utilizează normele de scriere academică.
C.58 Demonstrează că este la curent cu noile direcții artistice internaționale, prin consultarea publicațiilor, articolelor și studiilor recente în ceea ce privește arta contemporană.
C.59 Demonstrează cunoștințe aprofundate de utilizare a tehnicilor grafice tradiționale și digitale în teme și proiecte artistice complexe utilizate în animație precum : gravură, ilustrație, animație 2D, grafică de carte, grafică publicitară și tehnoredactare computerizată (DTP).
C.60 Demonstrează cunoștințe avansate a limbajului vizual din perspectiva istoriei și teoriei artei în raport cu percepția publicului.
C.61 Demonstrează o capacitate selectivă, de analiză și sinteză cât și de interpretare critic-constructivă în diverse domenii ale artelor graficii : graficii conceptuale, gravurii, animației 2D, ilustrației, graficii publicitare, graficii de carte din perspectiva diacronică, stilistică, morfologică și semantică.
C.62 Deține cunoștințe de interpretarea a conceptelor compoziționale utilizate în diverse proiecte artistice realizate în domeniului arte vizuale respectiv specializării artelor grafice.
C.63 Dezvoltarea unei înțelegeri profunde a istoriei și a tradițiilor din spatele tehnicilor tradiționale de ilustrare, precum și a rolului lor în cadrul artei contemporane.
C.64 Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a structurii narative și a storytelling-ului vizual pentru a crea animații care să capteze atenția și să transmită mesaje puternice.
C.65 Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a procesului de conversie a obiectelor reale în elemente de animație, inclusiv a aspectelor tehnice și estetice implicate.
C.66 Distinge cunoștințe esențiale în contextualizarea lucrărilor artistice identificând tendințele specifice artei vizuale și recunoaște fenomenele picturii contemporane în urma unor cercetări originale.
C.67 Este capabil să își încadreze practica artistică atât în tendințele actuale ale artelor vizuale, cât și într-un context cultural.
C.68 Este capabil să se folosească de tehnologii specifice montajului de carte „pop-up", precum tehnologia „cut-out" sau plierea formelor.
C.69 Este capabil să utilizeze adecvat în comunicarea profesională terminologia specifică.
C.70 Este în măsură să realizez o machetă a viitorului produs, utilizând tehnologii și materiale specifice genului.
C.71 Este în măsură să utilizeze genuri grafice precum desenul, gravura sau diverse tehnici digitale în vederea realizării ilustrațiilor interactive.
C.72 Este la curent cu realizările din ilustrația de carte contemporană, prin studiul și analiza acestora din varii materiale bibliografice: producții de tip „pop-up", reviste, cataloage, site-uri de specialitate.
C.73 Explorează concepte teoretice și estetice pentru a fundamenta procesul său artistic.
C.74 Explorează și analizează evoluția tendințelor artistice contemporane și tradiționale.
C.75 Identifică influențele culturale și istorice asupra practicii artistice.
C.76 Identifică surse de documentare și bibliografice adecvate temei plastice și subiectului.
C.77 Identifică și articulează temele și motivele recurente din munca sa artistică anterioară.
C.78 Inițiază și dezvoltă în viziune proprie concepte inter și transdisciplinare în elaborarea proiectului artistic în aria artelor grafice, prin analizarea operei de artă în diverse contexte culturale.
C.79 Inovează și propune formule conceptuale, adaptând corespunzător nevoilor conceptuale, originale soluții tehnice.
C.80 Interpretează selectiv teorii contemporane ale artei, atât în cercetare, cât și în practica artistică.
C.81 Înțelege și aplică principii etice în cercetarea și prezentarea lucrărilor artistice, inclusiv respectarea drepturilor de autor, confidențialitatea și integritatea în cercetare.
C.82 Poate elabora un eseu argumentat pe baza documentării, analizei și studiului operelor de artă
C.83 Poate exprima o temă de larg interes într-o compoziție grafică de șevalet sau instalație spațială prin elemente de comunicare vizuală specifice.
C.84 Poate propune noi concepte și creații în domeniu, beneficiind și aplicând rezultatele cercetării de specialitate, oferind soluția optimă în raport cu subiectul propus.
C.85 Studiază și cercetează tehnicile de realizare a proiectului, adaptând nevoilor de montaj și pliere variate forme și materiale, adaptate structurilor compoziționale propuse.
C.86 Transpune ideea în materiale și tehnici adecvate comunicării vizuale a mesajului, în mod narativ sau simbolic.
C.87 Utilizează portofoliul său artistic pentru a comunica și a promova propria sa viziune și abordare artistică către public și potențiali colaboratori.

b) Abilități

Absolventul:
A.1 Competența în a evalua și a selecta materialele prime adecvate pentru a crea obiecte de artă, luând în considerare caracteristicile lor fizice și estetice.
A.2 Dezvoltarea unor cunoștințe extinse și a unei înțelegeri a materialelor artistice și a modului în care acestea pot fi utilizate pentru a îmbogăți și a susține creația artistică.
A.3 Abilitatea de a adapta elementele vizuale în funcție de context și publicul țintă, pentru a asigura eficacitatea comunicării vizuale.
A.4 Abilitatea de a aplica în mod creativ și inovator tehnici artistice diverse pentru a exprima conceptele și ideile într-un mod original și captivant.
A.5 Abilitatea de a crea desene originale și distinctive, bazate pe texte, cercetări și discuții aprofundate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii relevanți.
A.6 Abilitatea de a desena schițe preliminare precise și detaliate pentru a pregăti și a planifica proiectele artistice viitoare.
A.7 Abilitatea de a experimenta și de a explora diferite abordări și combinații ale elementelor vizuale pentru a obține efecte artistice și estetice deosebite.

L. S.

A.8 Abilitatea de a genera și a dezvolta idei creative și inovatoare pentru teme și concepte artistice, pornind de la propriile interese sau cerințele proiectului.
A.9 Abilitatea de a identifica și a utiliza materialele potrivite pentru a exprima conceptele și ideile artistice în moduri inovatoare și expresive.
A.10 Abilitatea de a integra elemente grafice și vizuale diverse în imagini digitale pentru a comunica concepte și idei complexe.
A.11 Abilitatea de a integra elemente grafice și vizuale în mișcare pentru a comunica idei și concepte într-un mod captivant și dinamic.
A.12 Abilitatea de a integra în mod eficient stilurile de ilustrare selectate în proiectele de arte grafice și vizuale pentru a comunica mesajul și emoțiile dorite.
A.13 Abilitatea de a interpreta și a exprima idei și emoții prin intermediul tehnicilor tradiționale de ilustrare, adaptându-le la cerințele și conceptele proiectului.
A.14 Abilitatea de a interpreta și adapta textele în funcție de nevoile și preferințele publicului țintă, pentru a crea ilustrații relevante și captivante.
A.15 Abilitatea de a interpreta și de a extrage temele și mesajele principale dintr-o varietate de texte, pentru a ghida procesul de ilustrare.
A.16 Abilitatea de a manipula elemente precum luminile, culorile, texturile, umbrele și transparența pentru a crea efecte vizuale realiste și impresionante în animații.
A.17 Abilitatea de a manipula și de a anima obiectele reale într-un mod care să le confere viață și să le integreze armonios în povestea sau producția artistică.
A.18 Abilitatea de a oferi soluții creative și inovatoare pentru a satisface cerințele clienților în ceea ce privește ilustrațiile, adaptându-le în funcție de contextul și publicul țintă.
A.19 Abilitatea de a organiza și a gestiona colecțiile de materiale de referință pentru a servi ca resurse utile în timpul procesului de creație artistică.
A.20 Abilitatea de a sintetiza și a organiza informațiile și cunoștințele relevante într-un cadru conceptual și teoretic coerent.
A.21 Abilitatea de a transmite emoții și idei prin intermediul elementelor vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa.
A.22 Abilitatea de a utiliza diverse materiale și tehnici tradiționale pentru a crea ilustrații cu caracteristici unice și texturi interesante.
A.23 Abilitatea de a utiliza software specializat pentru a proiecta materiale grafice complexe și profesionale.
A.24 Abilitatea de a utiliza surse variate și de a verifica informațiile pentru a asigura acuratețea și relevanța ilustrațiilor în raport cu textul analizat.
A.25 Abilitatea de a utiliza tehnici de animație, cum ar fi scanarea optică, pentru a transforma obiecte și materiale reale în elemente de animație vizuală.
A.26 Abilitatea de a utiliza tehnici de storyboard și pre-vizualizare pentru a planifica și a comunica eficient direcția artistică și povestea filmului de animație.
A.27 Alege și utilizează în mod inovator materiale diverse pentru obținerea unor expresii vizuale noi cu amprentă personală.
A.28 Analizează evoluția tendințelor artistice, consultă experți în domeniu, participă la evenimente etc.
A.29 Analizează și reflectă asupra propriei evoluții artistice în timp.
A.30 Are abilitatea de a recunoaște și contextualiza o operă de artă din perioada secolelor XIX și XX.
A.31 Are abilitatea de a utiliza terminologia specifică într-un discurs coerent despre conținutul operei de artă.
A.32 Are abilitatea de a-și susține argumentat ideile despre propria creație în relație cu un parcurs istoric anterior.
A.33 Are capacitatea de a exprima vizual conceptele abordate prin transpunerea lor în schițe de idee.
A.34 Ascultă și înțelege perspectiva și nevoile diverse ale publicului său, adaptându-și mesajele și lucrările pentru a comunica eficient și empatic.
A.35 Capacitatea de a dezvolta și a elabora secvențe narative coerente și captivante pentru filme de animație, urmând principiile structurii narative și ale storytelling-ului vizual.
A.36 Capacitatea de a experimenta cu diverse materiale artistice și de a explora modurile în care acestea pot fi manipulate și integrate în creațiile artistice.
A.37 Capacitatea de a învăța și de a stăpâni diverse tehnici artistice, cum ar fi acuarela, pastelul, creionul, acrilicul etc., pentru a le aplica în proiecte artistice concrete.
A.38 Capacitatea de a utiliza principiile și elementele de compoziție grafică pentru a crea structuri vizuale coerente și expresive.
A.39 Capacitatea de a utiliza tehnicile tradiționale de ilustrare, cum ar fi acuarela, stiloul și tușul, aerograful, pictura în ulei, pastelurile etc., pentru a crea lucrări artistice autentice și expresive.
A.40 Competența în a manipula materialele și instrumentele tradiționale pentru a obține efecte vizuale și texturale variate și interesante în lucrările de ilustrație.
A.41 Competența în crearea și prelucrarea imaginilor digitale bidimensionale și tridimensionale pentru a ilustra obiecte animate sau a descrie procese complexe.
A.42 Competența în înțelegerea principiilor și tehnicilor de bază ale diferitelor stiluri artistice, precum realismul, impresionismul, expresionismul etc.
A.43 Competența în manipularea și ajustarea elementelor individuale ale unei imagini animate, inclusiv culoare, luminozitate, contrast, și alte efecte vizuale, pentru a obține un rezultat estetic și coerent.
A.44 Competența în utilizarea software-urilor specializate pentru animație și în aplicarea principiilor de animație pentru a realiza secvențe fluide și captivante.
A.45 Competența în utilizarea tehnicilor de design și compoziție pentru a aranja decorurile într-un mod care să îmbunătățească estetica și să susțină povestea sau mesajul filmului sau producției artistice.

L. S.

A.46 Concepe și elaborează imagini și compoziții complexe prin selectarea și utilizarea unor informații și tehnici specifice cercetării artistice cu caracter avansat în genurile subiacente artelor grafice.
A.47 Cunoaște tehnici artistice tradiționale și digitale precum și modalități de operare cu materiale specifice artelor vizuale în elaborarea unui proiect artistic personal.
A.48 Demonstrează abilitatea de a utiliza idei și teorii transdisciplinare în comunicarea rezultatelor propriului proiect artistic, diferențiind între diferite tipuri de reprezentarea (mimetică, analitică, sintetică, de reacție subiectivă, abstractă, etc.)
A.49 Demonstrează abilități avansate de operare a programelor de grafică computerizată, prelucrând imagini existente sau configurând imagini originale.
A.50 Demonstrează abilități de inovare și explorare creativă complexă, atât la nivel conceptual cât și tehnic, utile producerii de imagini atât statice cât și dinamice în aria graficii respectiv în animație.
A.51 Demonstrează abilități manuale superioare în utilizarea materialelor tradiționale (creion, tuș, cărbune, acuarele, linere, markere, etc)
A.52 Deține și utilizează un vocabular de specialitate complex, specific domeniului artelor vizuale.
A.53 Dezvoltarea abilităților de ascultare activă și de întrebare clară pentru a clarifica și a interpreta cerințele și preferințele clienților în legătură cu ilustrațiile.
A.54 Dezvoltarea abilităților de observație și analiză pentru a identifica aspectele care pot fi îmbunătățite în decorurile peisagistice și pe platoul de filmare.
A.55 Dezvoltarea abilităților tehnice în utilizarea software-urilor specializate pentru editarea imaginilor animate digitale, precum Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, sau Final Cut Pro.
A.56 Dezvoltarea abilităților tehnice și artistice în schițarea rapidă și în captarea esenței subiectului, fie că este vorba despre natură, figuri umane sau obiecte inanimate.
A.57 Dezvoltarea abilităților tehnice și artistice necesare pentru a experimenta și a explora noi tehnici și abordări în domeniul artelor grafice.
A.58 Dezvoltarea abilităților tehnice și artistice necesare pentru a realiza desene precise și detaliate, care să transmită mesajul și emoțiile dorite.
A.59 Dezvoltarea unei abilități avansate în utilizarea unor instrumente digitale pentru a aduce viață și expresie ilustrațiilor.
A.60 Dezvoltarea unei abilități critice și analitice în evaluarea conținutului textual în funcție de nevoile și cerințele proiectului de ilustrare.
A.61Dezvoltarea unei înțelegeri aprofundate a calităților și a potențialului artistic al materialelor prime, inclusiv vopsele, cerneală, culori acrilice, cărbune, ulei, materiale digitale etc.
A.62 Dezvoltarea unei măiestrii în utilizarea tehnicilor clasice precum acuarela, penița și tușul, care să permită exprimarea creativă și expresivă.
A.63 Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri aprofundate a tematicilor și a contextului cultural în care operează artistul, pentru a selecta teme care să fie relevante și provocatoare.
A.64 Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a ritmului, fluxului și structurii narative în imagini animate, pentru a crea secvențe atrăgătoare și memorabile.
A.65 Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a rolului narativ și a impactului emoțional al elementelor vizuale în crearea unei experiențe cinematografice coerente și pline de semnificație.
A.66 Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a principiilor de montaj și a structurii narative în producțiile artistice, pentru a crea imagini animate care să aibă un impact puternic și să comunice eficient mesajele dorite.
A.67 Dezvoltarea unei perspective critice și reflexive asupra procesului artistic și a contextului în care acesta operează.
A.68 Dezvoltarea unei sensibilități artistice și estetice în utilizarea materialelor și instrumentelor tradiționale precum acuarelele, penițele și tușurile, pentru a transmite mesaje și emoții.
A.69 Dezvoltarea unei sensibilități estetice și a unei înțelegeri profunde a semnificației și impactului diferitelor elemente vizuale.
A.70 Dezvoltarea unei viziuni artistice și a unei abordări creative în utilizarea tehnologiilor digitale pentru a crea imagini impresionante și expresive.
A.71 Documentează și reflectă asupra progresului și evoluției sale artistice în timp.
A.72 Elaborează planuri și metodologii de cercetare pentru proiectele artistice.
A.73 Este capabil să elaboreze și să susțină oral și în scris un proiect în domeniul artelor vizuale și în aria artelor grafice, făcând conexiuni cu teme și concepte din istoria artei recente.
A.74 Este capabil să identifice teorii specifice ariei de specializare, raportate la epoci/stiluri/culturi diferite.
A.75 Este capabil să realizeze o cercetare bibliografică.
A.76 Este în măsură să găsească formule originale de pliere a formelor generate, adaptând forma la spațiul plastic propus.
A.77 Este în măsură să realizez o machetă a viitorului produs, utilizând tehnologii și materiale specifice genului.
A.78 Experimentează cu tehnici și materiale noi pentru a-și extinde paleta artistică.
A.79 Experimentează în mod creativ cu elemente de limbaj vizual transdisciplinare, alăturând fragmente de text, imagini originale, preluări din surse deschise, pentru a crea un mesaj propriu.
A.80 Explorează diferite tehnici și materiale pentru a-și dezvolta stilul și semnătura artistică.
A.81 Formulează aprecieri și judecăți de valoare argumentate, privind aspectele finale ale produsului artistic, în toate variantele sale.
A.82 Inovează și propune formule conceptuale, adaptând soluții tehnice originale corespunzătoare nevoilor conceptuale.
A.83 Își dezvoltă măiestria în aplicarea diverselor tehnici tradiționale de ilustrare pentru a crea opere artistice autentice și expresive.
A.84 Lucrează în mod autonom și independent, gestionând eficient timpul și resursele pentru a livra proiecte de înaltă calitate la termenele stabilite.
A.85 Organizează și actualizează regulat un portofoliu online și fizic al lucrărilor sale artistice.

L. S.

A.86 Participă la cursuri și ateliere de dezvoltare personală și profesională pentru a-și îmbunătăți abilitățile și cunoștințele.
A.87 Participă la expoziții, conferințe și seminarii pentru a înțelege mai bine contextul artistic actual.
A.88 Poate elabora sau să descrie în etape un scenariu narativ/storyboard pentru proiecte artistice statice sau de animație, bi și tridimensionale.
A.89 Poate elabora un proiect personal, corelat temei de disertație, din perspectiva contextualizării conceptuale și tehnice în tendințele artei contemporane.
A.90 Poate formula concluzii personale ca rezultat al cercetării și documentării asupra unei teme în domeniul practicii artistice.
A.91 Poate să adapteze conceptului cărții, imagini ce surprind secvențe reprezentative din aceasta și să le adapteze nevoilor tehnologice specifice.
A.92 Poate să aleagă materiale și instrumente pentru realizarea temelor și proiectelor artistice bi sau tridimensionale.
A.93 Poate să analizeze argumentat contextul istoric, cultural și stilistic al unei opere vizuale.
A.94 Poate să combine în mod experimental tehnici de reprezentare specifice imaginii statice (tehnici grafice: desen, gravură, fotografice, de prelucrare manuală sau digitală a imaginilor) sau dinamice (desene animate, secvențe de film) pentru realizarea produsului artistic finit.
A.95 Poate să conceapă noi formule tehnice și tehnologice, în optimizarea utilizării de noi materiale în realizarea cărții de tip „pop-up".
A.96 Poate să configureze lucrări cu caracter bi sau tridimensional în tehnici neconvenționale, cu caracter grafic-expresiv.
A.97 Poate să creeze și să proceseze imagini digitale statice sau de animație, în reprezentări bi și tridimensionale, utilizând tehnici tradiționale și digitale pentru o gamă diversă de materiale grafice (proiecte artistice, animații, ilustrații, materiale promoționale, informaționale, editoriale, cărți de autor, cărți de artist, etc).
A.98 Poate să dezvolte concepte noi pe baza investigației operelor de artă contemporane utilizând metode euristice de cercetare artistică.
A.99 Poate să elaboreze concepte de creație complexe și originale.
A.100 Poate să elaboreze un proiect în domeniul artelor vizuale și în aria artelor grafice pe teme de actualitate.
A.101 Poate să elaboreze un text științific de complexitate medie pe baza analizei comparate.
A.102 Poate să formuleze aprecieri și judecăți de valoare argumentate, privind finalitatea produsului artistic.
A.103 Poate să identifice o diversitate largă de influențe și contextualizează munca într-o tendință specifică domeniului artistic.
A.104 Poate să obțină structuri plastice noi cu valențe și expresii grafice, prin coroborarea diferitelor tehnici de lucru și a materialelor neconvenționale pentru arta grafică (ace, cuie, ipsos, sârmă, materiale naturale, materiale textile, artefacte, etc).
A.105 Poate să redacteze un text științific argumentativ utilizând un limbaj de specialitate.
A.106 Poate să scrie un eseu despre curente, opere și personalități artistice din secolele XIX și XX.
A.107 Poate să utilizeze adecvat noțiunile de scriere academică și aparatul critic într-o lucrare de disertație.
A.108 Poate să utilizeze critic - constructiv o gamă largă de metode de analiză și evaluare progresivă în demersul artistic personal sau în echipă.
A.109 Poate să utilizeze o gamă largă de tehnici și elemente grafice pentru a transmite idei și emoții prin intermediul proiectului artistic.
A.110 Poate să utilizeze un limbaj artistic complex și elaborat în comunicarea vizuală la un nivel avansat.
A.111 Reconfigurează în mod creativ imagini.
A.112 Selectează și analizează lucrările pentru a evidenția diversitatea și coerența sa artistică.
A.113 Știe să utilizeze instrumentarul specific realizării proiectelor, de la cel tradițional: creioane, rigle, cuttere, etc. la cel digital precum scanner-ul, pc-ul, laptop-ul, imprimanta, etc, și a soft-urilor destinate prelucrării imaginii și de machetare a cărții.
A.114 Urmărește constant evenimentele artistice, vizitând expozițiile din galerii de artă, muzee și fundații de artă contemporană, bienale internaționale etc și realizează analize teoretice și practice în ceea ce privește evoluțiile și tendințele cele mai recente.
A.115 Utilizează critic - constructiv metode de analiză și evaluare în demersul artistic.
A.116 Utilizează în mod creativ și generează compoziții bidimensionale noi analizând utilizând creații ale altor artiști, folosind procedeul descompunerii și recompunerii imaginii prin intervenția directă asupra acestei (decupare, manipulare digitală, intervenții cu liner, cărbune, tuș, colaj, etc) în vederea conferirii de noi sensuri.
A.117 Utilizează în mod creativ și generează compoziții bidimensionale noi utilizând creații proprii realizate anterior prin intervenția directă asupra imaginii (decupare, manipulare digitală, intervenții cu liner, cărbune, tuș, colaj, etc) în vederea conferirii de noi sensuri.
A.118 Utilizează tehnici mixte, colajul sau asamblajul pentru realizarea lucrărilor proprii în mod autonom și responsabil.

c) Autonomie și responsabilitate-
Absolventul:
R.1 Abilitatea de a lucra eficient în cadrul restricțiilor de timp, buget și forță de muncă, asigurând în același timp o calitate vizuală optimă a decorurilor.
R.2 Aplică tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul unei echipe.
R.3 Are capacitatea de a comunica eficient cu clienții, editorii și autorii pentru a înțelege pe deplin cerințele și scopurile lor în ceea ce privește ilustrațiile dorite.
R.4 Are capacitatea de a integra în propriul demers creativ valori europene și de a promova toleranța în toate formele ei.
R.5 Asumă responsabilitatea pentru deciziile și acțiunile sale profesionale, evaluând și gestionând riscurile asociate fiecărui proiect.

L. S.

R.6 Capacitatea de a comunica eficient cu echipa de producție pentru a înțelege cerințele estetice și funcționale ale decorurilor și pentru a propune soluții adecvate.
R.7 Capacitatea de a comunica și a transmite idei și concepte prin intermediul schițelor, folosind linii și umbre pentru a sugera forme și volume.
R.8 Capacitatea de a elabora un cadru de investigare a aspectelor artistice relevante pentru proiectele de artă grafică și vizuală.
R.9 Capacitatea de a stabili și de a menține o comunicare eficientă cu clienții și alte părți interesate pentru a identifica și a înțelege nevoile lor specifice în ceea ce privește ilustrațiile dorite.
R.10 Colaborează cu alți artiști și profesioniști din domeniul creativ pentru a-și îmbogăți perspectiva și abordarea artistică.
R.11 Colaborează cu artiști și profesioniști din diferite medii și culturi pentru a îmbogăți perspectiva și pentru a promova dialogul intercultural prin intermediul artei și comunicării vizuale.
R.12 Colaborează cu echipe interdisciplinare pentru a integra perspective și abordări diferite în proiectele sale artistice și de comunicare vizuală.
R.13 Colaborează cu grupuri și organizații din comunitate pentru a aborda problemele sociale și culturale prin intermediul artei și comunicării vizuale.
R.14 Colaborează cu mentori și colegi pentru a obține feedback constructiv și pentru a-și îmbunătăți continuu competențele și aptitudinile.
R.15 Configurează în mod autonom portofoliul proiectului personal.
R.16 Consultă experți din domeniu pentru a obține feedback și pentru a îmbunătăți înțelegerea sa asupra tendințelor artistice.
R.17 Demonstrează toleranță și respect pentru valori și practici culturale diferite, evitând stereotipurile și prejudecățile în comunicarea sa vizuală.
R.18 Dezvoltarea unei înțelegeri solide a principiilor de grafică și a modului în care acestea se aplică în mediul digital.
R.19 Dezvoltarea unei sensibilități estetice și a unei înțelegeri profunde a modului în care elementele vizuale pot influența percepția și interpretarea operei de artă.
R.20 Dezvoltarea unei viziuni artistice și a unei înțelegeri aprofundate a impactului stilurilor de ilustrare asupra receptării și interpretării operei de artă.
R.21 Dezvoltă o opțiune artistică care să descrie viziunea sa și să îi definească locul în peisajul artistic contemporan.
R.22 Dezvoltă un plan de carieră și își setează obiective realiste pentru avansarea în domeniul artelor grafice și comunicării vizuale.
R.23 Explorează și înțelege diversitatea culturală și etnică în contextul artei și comunicării vizuale, reflectând aceste perspective în lucrările sale.
R.24 Frecventează expoziții, evenimente culturale și prelegeri pentru a fi la curent cu evoluțiile din domeniul artelor vizuale.
R.25 Interpretează caracteristicile imaginilor vizuale complexe (particularități stilistice).
R.26 Monitorizează și evaluează constant propriile progrese și performanțe, identificând punctele forte și zonele de dezvoltare.
R.27 Participă activ la evenimente și proiecte comunitare care implică arta și comunicarea vizuală, contribuind la dezvoltarea culturală și socială a comunității.
R.28 Participă la ateliere și cursuri de perfecționare pentru a-și îmbunătăți abilitățile și pentru a rămâne actualizat cu cele mai recente tehnici și tendințe artistice.
R.29 Poate adapta și modifica abordarea unor probleme sau strategii de lucru în situații neprevăzute prin adaptarea la noile circumstanțe.
R.30 Poate defini și expune în mod autonom conceptul artistic și soluțiile plastice abordate. Deprinde măiestrie în aplicarea diverselor tehnici tradiționale de ilustrare.
R.31 Poate dezvolta capacitatea de a critica și de a evalua lucrările artistice, inclusiv propriile creații, pentru a-și îmbunătăți procesul creativ și pentru a se adapta la schimbările din domeniul artistic.
R.32 Poate identifica în discursul critic despre artă promovarea respectului pentru diversitate, toleranță etnică și interculturală, pentru cooperare europeană și internațională.
R.33 Poate să exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, în vederea obținerii rezultatului.
R.34 Poate să gestioneze resursele necesare pentru implementarea unui proiect.
R.35 Poate să își asume toate deciziile creative și responsabilitate a unui proiect.
R.36 Poate să lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în regim autonom.
R.37 Poate stabili un plan individual concret de elaborare a proiectului artistic.
R.38 Respectă și aplică legile și normele etice în contextul național, european și internațional în practica sa artistică și profesională.
R.39 Respectă și promovează diversitatea culturală și valorile comunității în lucrările sale artistice și în comunicarea sa vizuală.
R.40 Studiază și cercetează tehnicile de realizare a proiectului, adaptând nevoilor de montaj și pliere, variate forme și materiale, adaptate structurilor compoziționale propuse.
R.41 Gândește și adaptează în mod creativ modalități de expunere a rezultatelor creației artistice în funcție de locație.
R.42 Poate defini și expune în mod autonom conceptul artistic și soluțiile plastice abordate.
R.43 Poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat.
R.44 Poate să eșaloneze în mod autonom volumul de muncă în unități de timp necesare realizării și finalizării sarcinilor asumate.
R.45 Poate să gestioneze resursele necesare pentru elaborarea și finalizarea unei disertații.
R.46 Poate să interpreteze teoretic și practic conținutul curricular în vederea dezvoltării personale.

L. S.

R.47 Respectă drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

B. EXPECTED LEARNING OUTCOMES

a) Knowledge:

The student/graduate

C.1 Tackling complex artistic and visual communication projects, demonstrating creativity and innovation in problem solving.
C.2 Choosing themes and topics from different fields as an ideal support for the realization of the message which they systematically argue from a theoretical point of view.
C.3 Having knowledge of how to write an essay on art history themes.
C.4 The ability to adapt computer graphic design according to the project's requirements and client needs, ensuring that the message is conveyed clearly and effectively.
C.5 The ability to adapt and combine different traditional illustration techniques to achieve complex and engaging artistic effects.
C.6 The ability to adapt traditional techniques according to the project's requirements and the creative context.
C.7 The ability to analyze and evaluate different illustration styles to select the most appropriate for the artistic project and client requirements.
C.8 The ability to conceive and develop complex visual animations, using creativity and computer skills to bring objects and characters to life.
C.9 The ability to create coherent and expressive visual compositions that communicate the intended message.
C.10 The ability to create and develop two- and three-dimensional moving images using specialized animation techniques and software.
C.11 The ability to evaluate and select appropriate materials based on the specifications and needs of the art project, including materials that require the intervention of skilled workers or specific production processes.
C.12 The ability to identify and select relevant and interesting themes to explore in graphic and visual art projects.
C.13 The ability to integrate digital illustrations into graphic art projects to enhance visual communication and aesthetic impact.
C.14 The ability to integrate original drawings creatively and originally into graphic and visual art projects to communicate effectively and engage audiences.
C.15 The ability to effectively interpret and extract relevant messages and themes from provided texts.
C.16 The ability to synchronise sound and image during editing to create an immersive and harmonious cinematic experience.
C.17 The ability to use specialist digital illustration software to create accurate and detailed drawings.
C.18 The ability to use modelling and animation software to create realistic and engaging digital images.
C.19 Questioning the status of the art object in the context of modern and contemporary art.
C.20 Questioning, analysing, interpreting and processing information on the stylistics and morphology of the art object to contextualise personal creative art projects in the field of visual arts.
C.21 Reading and analyzing recent art publications to broaden his/her knowledge and perspective on the field of art.
C.22 Collecting, organizing, and using bibliographic material (ideas, quotations, full texts, theories, etc.) in personal concept research and development.
C.23 Proficiency in analyzing and interpreting the requirements and directions of clients or other interested parties to choose appropriate themes for artistic projects
C.24 Proficiency in designing and applying visual elements such as line, space, colour and mass to communicate emotions, ideas and messages.
C.25 Proficiency in identifying and collecting materials needed to support the creative process in a work of art, including samples of relevant materials and resources.
C.26 Proficiency in transforming concepts and ideas into coherent and expressive visual designs appropriate to the purpose and context of the project.
C.27 Proficiency in adapting the illustration style and techniques according to the specifics of the project and the preferences of the target audience.
C.28 Proficiency in adapting and integrating real objects into the digital environment of animation, using specialised software and technologies.
C.29 Proficiency in applying digital effects and techniques to achieve complex and appealing visual effects.
C.30 Proficiency in applying animation principles to bring objects and characters to life in animated images.
C.31 Proficiency in applying traditional techniques to bring an artistic quality and authenticity to the illustrations created.
C.32 Proficiency in assessing and understanding the context and purpose of illustrations to ensure they meet the professional needs of clients.
C.33 Proficiency in formulating research questions and hypotheses to guide the exploration and development of artistic subject matter.
C.34 Proficiency in identifying and understanding the target audience to adapt illustrations accordingly, according to their characteristics and the context of the communication.
C.35 Proficiency in integrating images, text and other graphic elements to communicate concepts and ideas effectively.
C.36 Proficiency in integrating traditional illustration techniques into graphic art projects to add depth and authenticity to the work.
C.37 Proficiency in using sketches as a tool to develop and explore artistic ideas, compositions and concepts.

L. S.

C.38 Proficiency in the use of specialised animation software and hand-drawing techniques to create characters, settings and actions that contribute to story building.
C.39 Proficiency in using diverse sources and checking information to ensure relevance and coherence of illustrations in relation to the text under analysis.
C.40 Contextualising the artistic object from the perspective of resemanticizing and attributing new meanings.
C.41 Knowing the biographies of important 19th and 20th century artists.
C.42 Knowing the characteristics of artistic trends in the 19th and 20th centuries.
C.43 Knowing the cultural context and the development of Modernism, Avant-garde and Post-modernism in art.
C.44 Knowing methods of theoretical contextualisation of personal creations in relation to previous cultural heritage.
C.45 Knowing research methodology specific to art history.
C.46 Knowing the printing procedures to follow the specific needs of multiplication in the proposed project.
C.47 Knowing and being able to analyse reference works of art for the modern and contemporary period.
C.48 Knowing and selecting colours, using specific colour codes and profiles, adapted to the proposed project.
C.49 Knowing and selecting the book's print medium, depending on its quality, thickness and intended use.
C.50 Knowing and mastering techniques and technologies specific to the field, from traditional to the use of digital tools.
C.51 Knowing and using the conceptual and methodological apparatus to initiate an interdisciplinary art project.
C.52 Knowing and using visual language at a higher level of expression in figurative or abstract forms, dealing with current themes.
C.53 Knowing and using a conceptual, methodological, theoretical and practical diversity in the realisation of innovative artistic projects in the area of graphic arts.
C.54 Knowing contemporary art trends through the prism of artistic, aesthetic, social or philosophical analysis by studying literature, current magazines and online documentation.
C.55 Knowing art theories and specific terminology in order to formulate appropriate arguments concerning a personal artistic approach.
C.56 Knowing, understanding, applying or formulating methods of artistic research in graphic and visual arts that can be implemented.
C.57 Knowing and using the rules of academic writing.
C.58 Demonstrating awareness of new international artistic directions by consulting recent publications, articles and studies in contemporary art.
C.59 Demonstrating a thorough knowledge of the use of traditional and digital graphic techniques in complex artistic themes and projects used in animation such as: printmaking, illustration, 2D animation, book graphics, advertising graphics and computer-assisted drafting (DTP).
C.60 Demonstrating advanced knowledge of visual language from the perspective of art history and theory in relation to audience perception.
C.61 Demonstrating a selective, analytical and synthetic capacity as well as critical-constructive interpretation in various fields of graphic arts: conceptual graphics, printmaking, 2D animation, illustration, advertising graphics, book graphics from a diachronic, stylistic, morphological and semantic perspective.
C.62 Having knowledge of the interpretation of compositional concepts used in various artistic projects carried out in the field of visual arts respectively graphic arts specialization.
C.63 Developing an in-depth understanding of the history and traditions behind traditional illustration techniques and their role within contemporary art.
C.64 Developing a critical perspective and deep understanding of narrative structures and visual storytelling to create animations that capture attention and convey powerful messages.
C.65 Developing a critical perspective and a deep understanding of the process of converting real objects into animated elements, including the technical and aesthetic issues involved.
C.66 Distinguishing essential knowledge in contextualizing artistic works by identifying specific trends in visual art and recognizing the phenomena of contemporary painting through original research.
C.67 Being able to situate the personal artistic practice both within current trends in the visual arts and within a cultural context.
C.68 Being able to use technologies specific to pop-up book mounting, such as cut-out technology or the folding of forms.
C.69 Being able to use specific terminology appropriately in professional communication.
C.70 Being able to make a mock-up of the future product, using technologies and materials medium specific.
C.71 Being able to use graphic mediums such as drawing, printmaking and various digital techniques to produce interactive illustrations.
C.72 Being up to date with the achievements in contemporary book illustration by studying and analysing them in various bibliographical materials: pop-up productions, magazines, catalogues, specialized websites.
C.73 Exploring theoretical and aesthetic concepts to inform the personal artistic process.
C.74 Exploring and analyzing the development of contemporary and traditional artistic trends.
C.75 Identifying cultural and historical influences on artistic practice.
C.76 Identifying documentary and bibliographic sources appropriate to the visual theme and subject matter.
C.77 Identifying and articulating recurring themes and motifs from previous artistic work.
C.78 Initiatying and developing in a personal vision inter- and trans-disciplinary concepts in the elaboration of the artistic project in the area of graphic arts, by analysing the artwork in various cultural contexts.
C.79 Innovating and proposing conceptual formulas, adapting original technical solutions to suit conceptual needs.
C.80 Selectively Interpreting contemporary art theories, both in research and artistic practice.
C.81 Understanding and applying ethical principles in researching and presenting artistic work, including respect for copyright, confidentiality and integrity in research.

L. S.

C.82 Being able to develop an argumentative essay based on documentation, analysis, and study of works of art.
C.83 Being able to express a theme of broad interest in an easel graphic composition or spatial installation through specific elements of visual communication.
C.84 Being able to propose new concepts and creations in the field, benefiting from and applying the results of specialist research, offering the optimal solution in relation to the proposed subject.
C.85 Studying and investigating techniques for the realization of the project, adapting the needs of mounting and folding various forms and materials, adapted to the proposed compositional structures.
C.86 Translating ideas into materials and techniques appropriate to the visual communication of the message, either narratively or symbolically.
C.87 Using the personal artistic portfolio to communicate and promote one's own artistic vision and approach to audiences and potential collaborators.

b) Abilities

The student/graduate:
A.1 Proficiency in evaluating and selecting appropriate raw materials to create art objects, considering their physical and aesthetic characteristics.
A.2 Developing a broad knowledge and understanding of art materials and how they can be used to enrich and support artistic creation.
A.3 Ability to adapt visual elements according to context and target audience to ensure effectiveness of visual communication.
A.4 Ability to creatively and innovatively apply diverse artistic techniques to express concepts and ideas in an original and engaging way.
A.5 Ability to create original and distinctive designs based on texts, research and in-depth discussions with relevant authors, journalists and specialists.
A.6 Ability to draw accurate and detailed preliminary sketches to prepare and plan future art projects.
A.7 Ability to experiment and explore different approaches and combinations of visual elements to achieve outstanding artistic and aesthetic effects.
A.8 Ability to generate and develop creative and innovative ideas for artistic themes and concepts based on personal interests or project requirements.
A.9 Ability to identify and use appropriate materials to express artistic concepts and ideas in innovative and expressive ways.
A.10 Ability to integrate diverse graphic and visual elements into digital images to communicate complex concepts and ideas.
A.11 Ability to integrate moving graphic and visual elements to communicate ideas and concepts in an engaging and dynamic way.
A.12 Ability to effectively integrate selected illustration styles into graphic and visual art projects to communicate desired message and emotion.
A.13 Ability to interpret and express ideas and emotions using traditional illustration techniques, adapting them to the requirements and concepts of the project.
A.14 Ability to interpret and adapt texts according to the needs and preferences of the target audience to create relevant and engaging illustrations.
A.15 Ability to interpret and extract the main themes and messages from a variety of texts to guide the illustration process.
A.16 Ability to manipulate elements such as lighting, colour, textures, shading and transparency to create realistic and impressive visual effects in animations.
A.17 Ability to manipulate and animate real objects in a way that brings them to life and integrates them harmoniously into the story or artistic production.
A.18 Ability to provide creative and innovative solutions to meet clients' requirements for illustrations, adapting them to suit the context and target audience.
A.19 Ability to organize and manage collections of reference materials to serve as useful resources during the art-making process.
A.20 Ability to synthesise and organise relevant information and knowledge into a coherent conceptual and theoretical framework.
A.21 Ability to convey emotions and ideas through visual elements such as line, space, colour and mass.
A.22 Ability to use a variety of traditional materials and techniques to create illustrations with unique features and interesting textures.
A.23 Ability to use specialised software to design complex and professional graphics.
A.24 Ability to use a variety of sources and to check information to ensure the accuracy and relevance of illustrations to the text being analysed.
A.25 Ability to use animation techniques, such as optical scanning, to transform real objects and materials into visually animated elements.
A.26 Ability to use storyboarding and pre-visualization techniques to effectively plan and communicate the artistic direction and story of the animated film.
A.27 Innovatively choose and use a variety of materials to achieve new visual expressions with a personal imprint.
A.28 Analyzing the development of artistic trends, consulting experts in the field, participating in events, etc.
A.29 Analyzing and reflecting on the personal artistic development over time.
A.30 Ability to recognise and contextualise a work of art from the 19th and 20th centuries.

L. S.

A.31 Ability to use specific terminology in a coherent discourse about the content of the work of art.
A.32 Ability to support in an argumented way one's own ideas about the personal work in relation to an earlier historical background.
A.33 Ability to express concepts visually by translating them into sketches of ideas.
A.34 Listening to and understanding the diverse perspectives and needs of the audience, adapting one's messages and work to communicate effectively and empathetically.
A.35 Ability to develop and craft coherent and engaging narrative sequences for animated films, following the principles of narrative structure and visual storytelling.
A.36 Ability to experiment with different artistic materials and explore ways in which they can be manipulated and integrated into artistic creations.
A.37 Ability to learn and master various artistic techniques, such as watercolour, pastel, pencil, acrylic, etc., in order to apply them to concrete artistic projects.
A.38 Ability to use the principles and elements of graphic composition to create coherent and expressive visual structures.
A.39 Ability to use traditional illustrative techniques such as watercolour, pen and ink, airbrush, oil painting, pastels, etc. to create authentic and expressive artwork.
A.40 Proficiency in manipulating traditional materials and tools to achieve varied and interesting visual and textural effects in illustrations.
A.41 Proficiency in creating and processing two- and three-dimensional digital images to illustrate animated objects or describe complex processes.
A.42 Proficiency in understanding the basic principles and techniques of different artistic styles such as realism, impressionism, expressionism, etc.
A.43 Proficiency in manipulating and adjusting individual elements of an animated image, including colour, brightness, contrast, and other visual effects, to achieve an aesthetically pleasing and coherent result.
A.44 Proficiency in the use of specialised animation software and in the application of animation principles to achieve fluid and engaging sequences.
A.45 Proficiency in using design and composition techniques to arrange sets in a way that enhances the aesthetics and supports the story or message of the film or artistic production.
A.46 Conceiving and developing complex images and compositions by selecting and using specific information and techniques for advanced artistic research in genres underlying the graphic arts.
A.47 Knowing traditional and digital artistic techniques and ways of working with materials specific to visual arts in developing a personal art project.
A.48 Demonstrating the ability to use transdisciplinary ideas and theories in communicating the results of one's own artistic project, differentiating between various types of representation (mimetic, analytical, synthetic, subjective reaction, abstract, etc.).
A.49 Demonstrating advanced skills in operating computer graphics software, processing existing images or configuring original images.
A.50 Demonstrating skills of innovation and complex creative exploration, both conceptual and technical, useful for the production of both static and dynamic images in the area of graphics and animation.
A.51 Demonstrating superior manual skills in the use of traditional materials (pencil, ink, charcoal, watercolours, liners, markers, etc.).
A.52 Having and using a complex specialized vocabulary specific to visual arts.
A.53 Developing active listening and clear questioning skills to clarify and interpret clients' requirements and preferences in relation to illustrations.
A.54 Developing observation and analysis skills to identify areas for improvement in landscape settings and on set.
A.55 Developing technical skills in the use of specialised software for editing digital animated images, such as Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, or Final Cut Pro.
A.56 Developing technical and artistic skills in sketching quickly and capturing the essence of the subject, whether nature, human figures or inanimate objects.
A.57 Developing the technical and artistic skills needed to experiment and explore new techniques and approaches in graphic arts.
A.58 Developing the technical and artistic skills needed to produce accurate and detailed drawings that convey the desired message and emotions.
A.59 Developing advanced skills in using digital tools to bring life and expression to illustrations.
A.60 Developing a critical and analytical skill in evaluating textual content according to the needs and requirements of the illustration project.
A.61 Developing a thorough understanding of the qualities and artistic potential of raw materials, including paints, inks, acrylic colours, charcoal, oil, digital materials, etc.
A.62 Developing a mastery of the use of classical techniques such as watercolour, pen and ink, enabling creative and expressive expression.
A.63 Developing a critical perspective and a thorough understanding of the themes and cultural context in which the artist operates in order to select themes that are relevant and challenging.
A.64 Developing a critical perspective and a deep understanding of rhythm, flow and narrative structure in moving images to create engaging and memorable sequences.
A.65 Developing a critical perspective and a deep understanding of the narrative role and emotional impact of visual elements in creating a coherent and meaningful cinematic experience.
A.66 Developing a critical perspective and in-depth understanding of the principles of editing and narrative structure in artistic productions to create moving images that have a powerful impact and effectively communicate intended messages.

L. S.

A.67 Developing a critical and reflective perspective on the artistic process and the context in which it operates.
A.68 Developing an artistic and aesthetic sensibility in the use of traditional materials and tools such as watercolours, pens and inks to convey messages and emotions.
A.69 Developing an aesthetic sensibility and a deep understanding of the meaning and impact of different visual elements.
A.70 Developing an artistic vision and creative approach to using digital technologies to create impressive and expressive images.
A.71 Documenting and reflecting on one's own artistic progress and development over time.
A.72 Developing research plans and methodologies for artistic projects.
A.73 Being able to develop and present orally and in written form a visual and graphic arts project, making connections with themes and concepts from recent art history.
A.74 Being able to identify theories specific to the area of specialisation, related to different periods/styles/cultures.
A.75 Being able to carry out bibliographical research.
A.76 Being able to find original formulas for editing the generated forms, adapting the form to the proposed visual space.
A.77 Being able to make a model of the future product, using technologies and materials specific to the medium.
A.78 Experimenting with new techniques and materials to extend one's artistic palette.
A.79 Experimenting creatively with transdisciplinary elements of visual language, combining fragments of text, original images, and open-source materials to create a message of their own.
A.80 Exploring different techniques and materials to develop their artistic style and signature.
A.81 Making reasoned and value judgements about the final aspects of the artistic product in all its forms.
A.82 Innovating and proposing conceptual formulas, adapting technical solutions to suit conceptual, original needs.
A.83 Developing proficiency in applying a variety of traditional illustration techniques to create authentic and expressive artistic works.
A.84 Working independently and autonomously, managing time and resources effectively to deliver high-quality projects to deadlines.
A.85 Organising and regularly updating an online and physical portfolio of personal artwork.
A.86 Attending personal and professional development courses and workshops to improve skills and knowledge.
A.87 Attending exhibitions, conferences, and seminars to better understand the current artistic context.
A.88 Being able to develop or describe in stages a narrative script/storyboard for static or animated two- and three-dimensional art projects.
A.89 Being able to develop a personal project, related to the dissertation topic, from the perspective of conceptual and technical contextualization in contemporary art trends.
A.90 Being able to formulate personal conclusions because of researching and documenting a topic in the field of artistic practice.
A.91 Being able to adapt images capturing representative sequences from the book to the concept of the book and adapting them to specific technological needs.
A.92 Being able to choose materials and tools to create two- or three-dimensional art themes and projects.
A.93 Being able to analyze the historical, cultural and stylistic context of a visual work in a reasoned way.
A.94 Being able to combine, in an experimental way, specific representation techniques for static images (graphic techniques: drawing, engraving, photography, manual or digital image processing) or dynamic images (cartoons, film sequences) to produce a finished artistic product.
A.95 Being able to come up with new technical and technological formulas, optimizing the use of new materials in the production of pop-up books.
A.96 Being able to create two- or three-dimensional works using unconventional, graphic-expressive techniques.
A.97 Being able to create and process static or animated digital images in two- and three-dimensional representations, using traditional and digital techniques for a variety of graphic materials (art projects, animations, illustrations, promotional materials, informational, editorial, author's books, artist's books, etc.).
A.98 Being able to develop new concepts based on the investigation of contemporary works of art using heuristic methods of artistic research.
A.99 Being able to develop complex and original creative concepts.
A.100 Being able to develop a project in the field of visual and graphic arts on topical themes.
A.101 Being able to produce a scientific text of average complexity based on comparative analysis.
A.102 Being able to make reasoned judgements and value judgements about the finality of an artistic product.
A.103 Being able to identify a wide variety of influences and contextualize work within a trend specific to the artistic field.
A.104 Being able to produce new plastic structures with graphic valences and expressions by combining different working techniques and unconventional materials for graphic art (needles, nails, plaster, wire, natural materials, textiles, artefacts, etc.).
A.105 Being able to write an argumentative scientific text using specialized language.
A.106 Being able to write an essay on artistic trends, works and personalities of the 19th and 20th centuries.
A.107 Being able to make appropriate use of academic writing concepts and critical apparatus in a dissertation.
A.108 Being able to critically-constructively use a wide range of methods of progressive analysis and evaluation in personal and team artistic work.
A.109 Being able to use a wide range of techniques and graphic elements to convey ideas and emotions through artistic design.
A.110 Being able to use complex and elaborate artistic language in visual communication at an advanced level.
A.111 Reconfiguring images creatively.
A.112 Selecting and analyzing artworks to highlight its artistic diversity and coherence.

L. S.

A.113 Knowing how to use the tools specific to the production of projects, from traditional tools such as pencils, rulers, cutters, etc. to digital tools such as scanners, PCs, laptops, printers, etc., and software for image processing and book layout.
A.114 Constantly following artistic events, visiting exhibitions in art galleries, museums and foundations of contemporary art, international biennials, etc. and carrying out theoretical and practical analyses of the latest developments and trends.
A.115 Critically and constructively using methods of analysis and evaluation in artistic work.
A.116 Creatively using and generating new two-dimensional compositions by analyzing the work of other artists, using the process of decomposing, and recomposing the image by intervening directly on it (cutting, digital manipulation, interventions with liner, charcoal, ink, collage, etc.) in order to create new meanings.
A.117 Using creatively and generating new two-dimensional compositions using one's own creations previously made by direct intervention on the image (cropping, digital manipulation, interventions with liner, charcoal, ink, collage, etc.) in order to confer new meanings.
A.118 Using mixed techniques, collage, or assemblage to produce personal artwork.

c) Autonomy and responsibility
The student/graduate:
R.1 Ability to work efficiently within the constraints of time, budget and manpower while ensuring optimal visual quality of set design.
R.2 Applying effective interpersonal and teamwork techniques.
R.3 Having the ability to communicate effectively with clients, publishers and authors to fully understand their requirements and goals for desired illustrations.
R.4 Having the ability to integrate European values and promoting tolerance in all its forms into one's own creative approach.
R.5 Taking responsibility for personal professional decisions and actions, assessing and managing the risks associated with each project.
R.6 Ability to communicate effectively with the production team to understand the aesthetic and functional requirements of the sets and to propose appropriate solutions.
R.7 Ability to communicate and convey ideas and concepts through sketches, using lines and shading to suggest shapes and volumes.
R.8 Ability to develop a framework for investigating artistic issues relevant to graphic and visual art projects.
R.9 Ability to establish and maintain effective communication with clients and other stakeholders to identify and understand their specific needs for desired illustrations.
R.10 Collaborating with other artists and creative professionals to enrich their artistic perspective and approach.
R.11 Collaborating with artists and professionals from different backgrounds and cultures to enrich perspective and promote intercultural dialogue through art and visual communication.
R.12 Collaborating with interdisciplinary teams to integrate different perspectives and approaches into their art and visual communication projects.
R.13 Collaborating with community groups and organizations to address social and cultural issues through art and visual communication.
R.14 Collaborating with mentors and peers to obtain constructive feedback and to continually improve skills and competencies.
R.15 Configuring personal project portfolios independently.
R.16 Consulting with experts in the field to obtain feedback and improve one's understanding of artistic trends.
A.17 Demonstrating tolerance and respect for different cultural values and practices, avoiding stereotypes and prejudices in visual communication.
R.18 Developing a sound understanding of graphic design principles and how they apply to the digital environment.
R.19 Developing an aesthetic sensibility and a deep understanding of how visual elements can influence the perception and interpretation of artwork.
R.20 Developing an artistic vision and a thorough understanding of the impact of illustration styles on the reception and interpretation of artwork.
R.21 Developing an artistic option that describes their vision and defines their place in the contemporary artistic landscape.
R.22 Developing a career plan and setting realistic goals for advancement in graphic arts and visual communication.
R.23 Exploring and understanding cultural and ethnic diversity in the context of art and visual communication, reflecting these perspectives in their work.
R.24 Attending exhibitions, cultural events and lectures to keep up with developments in the field of visual arts.
R.25 Interpreting the characteristics of complex visual images (stylistic features).
R.26 Constantly monitoring and evaluating one's own progress and performance, identifying strengths and areas for development.
R.27 Actively participating in community events and projects involving art and visual communication, contributing to the cultural and social development of the community.
R.28 Attending workshops and development courses to improve skills and keep up-to-date with the latest artistic techniques and trends.
R.29 Being able to adapt and modify approaches to problems or work strategies in unforeseen situations by adapting to new circumstances.
R.30 Being able to independently define and present artistic concepts and artistic solutions. mastery in the application of various traditional illustration techniques

L. S.

R.31 Being able to develop the ability to criticize and evaluate artistic works, including one's own creations, in order to improve the creative process and to adapt to changes in the artistic field.
R.32 Being able to identify in critical discourses about art the promotion of respect for diversity, ethnic and intercultural tolerance, European and international cooperation.
R.33 Being able to express one's own point of view effectively, formally and informally, in order to achieve results.
R.34 Being able to manage the resources required to implement a project.
A.35 Being able to assume all creative decisions and responsibility for a project.
R.36 Being able to work both within a complex team and independently.
R.37 Being able to establish a concrete individual plan for the development of the artistic project.
R.38 Respecting and applying laws and ethical rules in the national, European and international context in personal and professional artistic practice.
R.39 Respecting and promoting cultural diversity and community values in one's artistic work and visual communication.
R.40 Studying and investigating techniques for the realization of the project, adapting the needs of montage and folding, various forms and materials, adapted to the proposed compositional structures.
R.41 Configuring a personal project portfolio independently.
R.42 Thinking and creatively adapting ways of displaying the results of artistic creation according to location.
R.43 Interpreting the characteristics of complex visual images (stylistic features).
R.44 Being able to define and present the artistic concept and the visual solutions approached independently.
R.45 Being able to apply the code of ethics for the professional activity in which one is qualified.
R.46 R. Being able to autonomously divide the workload into the time units required to accomplish and complete the assigned tasks.
R.47 Being able to manage the resources required to prepare and complete a dissertation.
A.48 Being able to interpret the curriculum content theoretically and practically for personal development.
R.49 Respecting rights and obligations in terms of labor and intellectual property rules and regulations.

Detalii privind programul absolvit, calificativele/notele/creditele ECTS/SECT obținute (conform Registrului matricol al facultății, volumul nr. .../...
Programme details and the individual grades/marks/ECTS/SECT credits obtained (according to Faculty Student Records, volume no. .../...

4.3

Nr. *No.*	Denumirea disciplinei *Subject*	[3)]Total ore *Number of hours*				Nota *Grade*		Nr. credite *Number of ECTS/SECT credits*	
		C	S	LP	P	Sem I *1st sem*	Sem II *2nd sem*	Sem I *1st sem*	Sem II *2nd sem*
Anul I (anul universitar 2024-2025) *1st year of study (2024-2025 academic year)*									
1	**Artă contemporană I** *Contemporary art I*	14	14				-	2	-
2	**Etica cercetării** *Research ethics*	14	14				-	2	-
3	**Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale I** *Promotion, branding and entrepreneurship in the visual arts I*	14	14				-	2	-
4	**Materie și concept în grafică I** *Matter and concept in graphics I*	14		28			-	8	-
5	**Tehnici de animaţie I** *Animation techniques I*	14		28			-	8	-
6	**Experiment în gravură I** *Experiment in engraving I*	14		28			-	8	-
7	**Voluntariat I - facultativ** *Volunteering I*			14			-	2	-
8	**Istoria artelor vizuale în context cultural I—facultativ** *History of visual arts in cultural context I*	14	14				-	2	-
9	**Artă contemporană II** *Contemporary art II*	14	14			-		-	2
10	**Experiment în artele vizuale contemporane** *Experiment in contemporary visual arts*	14		14		-		-	2
11	**Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale II** *Promotion, branding and entrepreneurship in the visual arts II*	14	14			-		-	2
12	**Ilustrație și carte I** *Illustration and book I*	14		28		-		-	7

L. S.

4.3

Nr. *No.*	Denumirea disciplinei *Subject*	[3)]Total ore *Number of hours*				Nota *Grade*		Nr. credite *Number of ECTS/SECT credits*	
		C	S	LP	P	Sem I *1st sem*	Sem II *2nd sem*	Sem I *1st sem*	Sem II *2nd sem*
13	**Grafică publicitară I** *Advertising graphics I*	14		28		-		-	7
14	**DTP și prepress I** *DTP and prepress I*	14		28		-		-	7
15	**Stagiu de practică** *Practical training*				120	-		-	3
16	**Voluntariat II - facultativ** *Volunteering II*			14		-		-	2
17	**Istoria artelor vizuale în context cultural II facultativ** *History of visual arts in cultural context II*	14	14			-		-	2
Promovat cu media[4)]: *Pass, average grade per academic year:*		Total credite: *Total ECTS/SECT credits:*				**60**			
Anul II (anul universitar 2025-2026) *2nd year of study (2025-2026 academic year)*									
1	**Metodologia cercetării. Documentarea și elaborarea lucrării de disertație I** *Research methodology.Documentation and elaboration of the dissertation I*	14	14				-	3	-
2	**Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale III** *Promotion, branding and entrepreneurship in the visual arts III*	14	14				-	3	-
3	**Materie și concept în grafică II- optional 4 din 6** *Matter and concept in graphics II*	28		14			-	8	-
4	**Tehnici de animație II- optional 4 din 6** *Animation techniques II*	28		14			-	8	-
5	**Experiment în gravură II- optional 4 din 6** *Experiment in engraving II*	28		14			-	8	-
6	**Ilustrație și carte II- optional 4 din 6** *Illustration and book II*	28		14			-	8	-
7	**Grafică publicitară II- optional 4 din 6** *Advertising graphics II*	28		14			-	8	-
8	**DTP și prepress II- optional 4 din 6** *DTP and prepress II*	28		14			-	8	-
9	**Voluntariat III - facultativ** *Volunteering III*			14			-	2	-
10	**Metodologia cercetării. Documentarea și elaborarea lucrării de disertație II** *Research methodology.Documentation and elaboration of the dissertation II*			28		-		-	3
11	**Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale IV** *Promotion, branding and entrepreneurship in the visual arts IV*			14		-		-	2
12	**Demersuri conceptuale în cercetarea artistică a proiectului de disertație I** *Conceptual approaches in the artistic research of the dissertation project I*	28		28		-		-	9
13	**Transpunerea proiectului de disertație I** *Transpunerea proiectului de disertație I*	56		70		-		-	16
14	**Voluntariat IV - facultativ** *Volunteering IV*			14		-		-	2
Promovat cu media[4)]: *Pass, average grade per academic year:*		Total credite: *Total ECTS/SECT credits:*				**60**			

L. S.

4.3

Nr. *No.*	Denumirea disciplinei *Subject*	[3)]Total ore *Number of hours*				Nota *Grade*		Nr. credite *Number of ECTS/SECT credits*	
		C	S	LP	P	Sem I *1st sem*	Sem II *2nd sem*	Sem I *1st sem*	Sem II *2nd sem*
Promovat: *Pass:*		Media aritmetică a anilor de studii[5)]: *The arithmetic mean of the study years:*		Total credite: *Total ECTS/SECT credits:*		**120**			

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 2026, domeniul de studii Arte vizuale, programul de studii Arte grafice este ..., iar media maximă este ..., titularul fiind clasat pe locul ... dintr-un total de ... absolvenți.

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

The passing overall average grades from the class of 2026, field of study Visual Arts, study programme in Graphic arts, are: lowest average: … (out of 10) and highest average: … (out of 10), the degree holder is ranked … out of … graduates.

5. INFORMAȚII SUPLIMENTARE
ADDITIONAL INFORMATION

Informații suplimentare

Additional information

5.1

Alte surse pentru obținerea mai multor informații

Further information sources

5.2

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

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

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

Access to further study (after passing the final examination)

6.1

STUDII DE DOCTORAT
DOCTORAL STUDIES

Statutul profesional (dacă este cazul)

Professional status (if applicable)

6.2

Posesorul acestei diplome de Master, prin calificările și titlul acordat, poate să își desfășoare activitatea profesională pe orice post conform competențelor asigurate prin programele de studii.

The holder of this Master's diploma, through the qualifications obtained and the title awarded, has the right to carry out his/her professional activity in any position, according to the competences developed by the study program.

L. S.

7. LEGALITATEA SUPLIMENTULUI
CERTIFICATION OF THE SUPPLEMENT

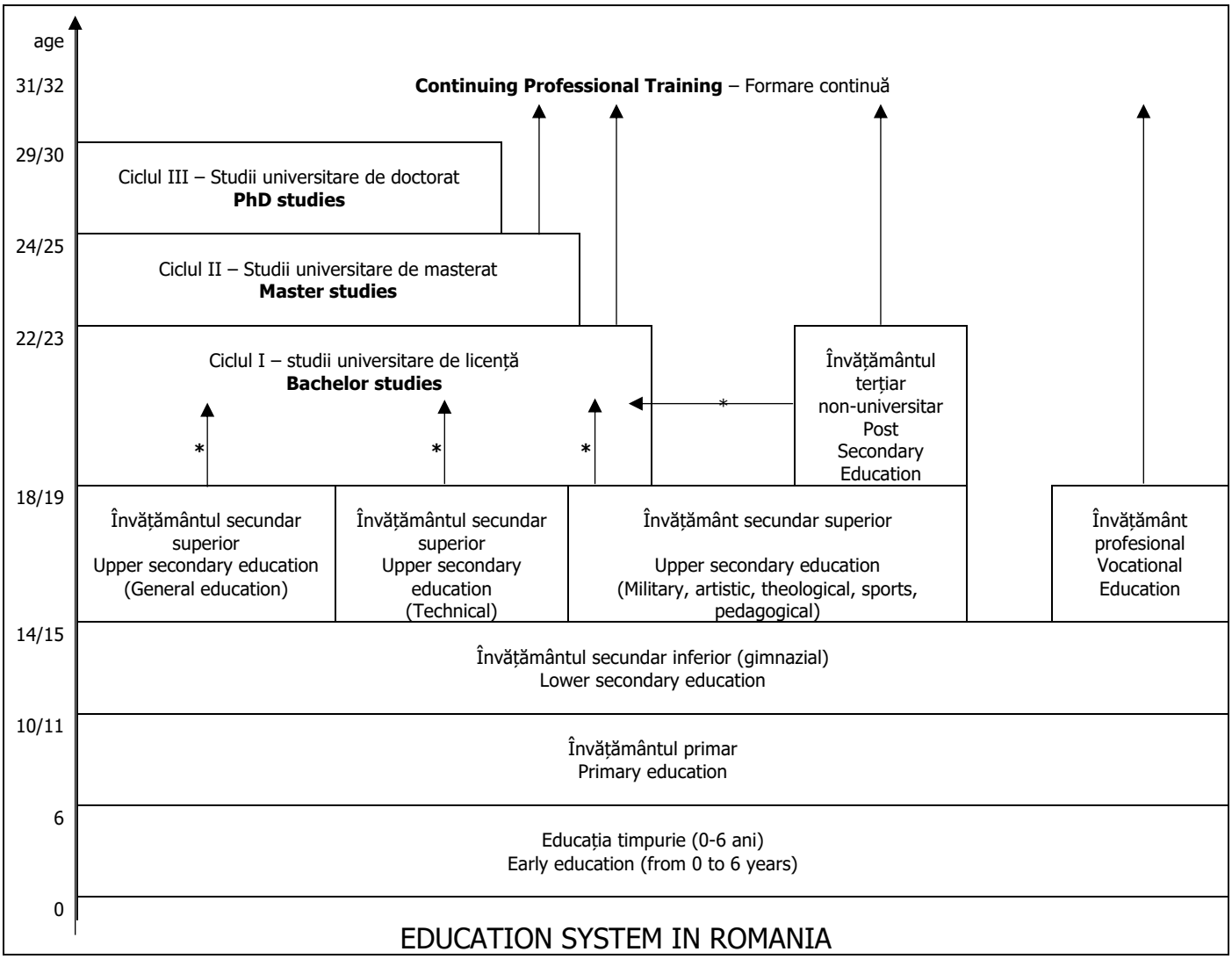
	Funcția *Position*	Semnătura *Signature*		Funcția *Position*	Semnătura *Signature*
7.1	**Rector** ***Rector*** **Prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA**		7.2	**Secretar șef universitate** ***University Registrar*** **Ramona-Maria PUIU**	
7.3	**Decan** ***Dean*** **Conf. univ. dr. Diana ANDREESCU**			**Secretar șef facultate** ***Faculty Registrar*** **Prof. Ionela SZUROMI**	

	Dean *No., and dated.*		Ștampila sau sigiliul oficial *Official stamp or seal*
7.5	/ **Acest document conține un număr de 23 pagini.** ***This document contains a number of 23 pages.***	7.6	L. S.

1) Denumirea ministerului și a instituției de învățământ superior care a asigurat școlarizarea și care eliberează suplimentul la diplomă.
1) Name of ministry and institution administering studies and provided diploma supplement.
2) Se va completa de către instituția de învățământ superior care eliberează diploma. Aceasta trebuie să verifice legalitatea tuturor înscrisurilor de pe diplomă și de pe suplimentul la diplomă.
2) To be filled in by the awarding institution that must check the legality of all information provided in the diploma and diploma supplement.
3) Se va menționa numărul total de ore din care: numărul total de ore de curs (C); numărul total de ore de seminar (S); numărul total de ore de lucrări practice (LP); numărul total de ore de proiect (P); etc.
3) It shall be mentioned the total hours of which: total hours for courses (C), seminars (S), practical courses (LP), projects (P).
4) Medie anuală cu două zecimale, fără rotunjire.
4) Average grade per academic year, with two decimals and without rounding off.
5) Media aritmetică a anilor de studii, cu două zecimale, fără rotunjire.
5) The arithmetic mean of the study years 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.
Punctul 4.3 „Detalii privind programul absolvit (conform registrului matricol al facultății, volumul nr. .../...)" va fi completat cu durata corespunzătoare.
The point 4.3 'Programme details and the individual grades/marks/ECTS/SECT credits obtained (according to Faculty Student Records, volume no. …/…)' will be completed with the appropriate duration of university master`s program or with the duration of regulated professions.

L. S.

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

Studiile universitare de licență (BA/BSc/BEng) presupun 180-240 de credite, calculate în conformitate cu sistemul european de credite transferabile (ECTS/SECT) și se finalizează prin nivelul 6 din cadrul european al calificărilor pentru învățare pe tot parcursul vieții (EQF/CEC).
Bachelor studies (BA/BSc/BEng) presuppose 180-240 credits, calculated in accordance with the European Credit Transfer System (ECTS/SECT), and ends with the level 6 from the European Qualifications Framework for lifelong learning (EQF/CEC).

Studiile universitare de masterat (MA/MSc/MEng) presupun 60-120 de credite, calculate în conformitate cu sistemul european de credite transferabile (ECTS/SECT) și se finalizează prin nivelul 7 din EQF/CEC.
Master studies (MA/MSc/MEng) presuppose 60-120 credits, calculated in accordance with European Credit Transfer System (ECTS/SECT), and ends with the level 7 EQF/CEC.

Pentru profesii reglementate prin norme, recomandări sau bune practici europene, studiile universitare de licență și masterat pot fi oferite comasat, într-un program unitar de studii universitare cu o durată cuprinsă între 5 și 6 ani, la învățământul cu frecvență, diplomele obținute fiind echivalente diplomei de master (în următoarele domenii de studiu: Medicină – 360 de ECTS/SECT, Medicină dentară – 360 de ECTS/SECT, Farmacie – 300 de ECTS/SECT, Medicină veterinară – 360 de ECTS/SECT, Arhitectură – 360 de ECTS/SECT, Arhitectură de interior – 300 de ECTS/SECT, Design de produs – 300 de ECTS/SECT.
For professions regulated by European norms, regulations or good practice, bachelor (BA/BSc/BEng) and master studies (MA/MSc/Meng) can be provided as part of a 5 to 6 year full-time programme of study, thus diplomas are recognized as master's degree certificates (the following fields of study are considered: Medicine - 360 ECTS/SECT, Dentistry - 360 ECTS/SECT, Pharmacy - 300 ECTS/SECT, Veterinary medicine - 360 ECTS/SECT, Architecture of inside - 360 ECTS/SECT and Design of product - 300 ECTS/SECT).

L. S.

Studiile universitare de doctorat conduc la o teză de doctorat, iar candidații care finalizează primesc diploma de doctor. Studiile universitare de doctorat permit dobândirea unei calificări de nivelul 8 din EQF/CEC.
PhD studies result in a doctoral research thesis, while successful candidates are awarded a PhD diploma. Doctoral studies allow obtaining a qualification at level 8 EQF/CEC.

Sistemul de învățământ superior românesc este un sistem deschis. Toate universitățile din România folosesc Sistemul European de Credite Transferabile (ECTS/SECT).
The Romanian higher education system is an open system. All Romanian universities use the European Credit Transfer System (ECTS/SECT).

Programele de studii universitare pot fi organizate, după caz, conform reglementărilor legale în vigoare, la următoarele forme de învățământ: cu frecvență, cu frecvență redusă și la distanță.
University programs can be organized, as appropriate, according to legal regulations, at the following forms of education: full time, part time and distantly.

De asemenea, universitățile oferă programe de formare profesională continuă, pe baza cererilor de pe piața muncii.
Universities also provide continuing professional training programmes based based on the market demands.

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

L. S.