

ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI
THE MINISTRY OF EDUCATION
UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA¹⁾
WEST UNIVERSITY OF TIMIȘOARA
SUPLIMENT LA DIPLOMĂ
DIPLOMA SUPPLEMENT

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

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

Numele de familie la naștere <i>Family name(s) at the birth</i>		Numele de familie după căsătorie (dacă este cazul) <i>Family names(s) (after marriage) (if applicable)</i>	
1.1a	<input type="text"/>	1.1b	<input type="text"/>
Inițiala (inițialele) numelui (prenumelui) tatălui/mamei <i>Initial(s) of father's/mother's first name(s)</i>		Prenumele <i>First name(s)</i>	
1.2a	<input type="text"/>	1.2b	<input type="text"/>
Data nașterii (anul/luna/ziua) <i>Date of birth (year/month/day)</i>		Locul nașterii <i>Place of birth</i>	
1.3a	<input type="text"/>	1.3b	<input type="text"/>
Număr matricol <i>Student enrollment number</i>		Cod numeric personal (CNP) <i>Personal identification number</i>	Anul înmatriculării <i>Year of enrollment</i>
1.4	<input type="text"/>	1.5	<input type="text"/>

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 <input type="text"/>			
Domeniul de studii <i>Field of study</i>		Programul de studii <i>Programme of study</i>	
2.2a	<input type="text"/>	2.2b	<input type="text"/>
Numele și statutul instituției de învățământ superior care acordă diploma (în limba română) <i>Name and status of awarding institution</i>		Facultatea care organizează examenul de finalizare a studiilor <i>Faculty administering the final examination</i>	
2.3a	<input type="text"/>	2.3b	<input type="text"/>
Numele și statutul instituției de învățământ superior absolvite (dacă diferă de 2.3a, în limba română) <i>Name and status of institution administering studies (if different from 2.3a)</i>		Facultatea care a asigurat școlarizarea (dacă diferă de 2.3b) <i>Faculty administering studies (if different from 2.3b)</i>	
2.4a	<input type="text"/>	2.4b	<input type="text"/>
Limba (limbile) de studiu/examinare <i>Language(s) of instruction/examination</i>			
2.5	<input type="text"/>		

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 CEC
MASTER DEGREE , 7 EQF

3.2

4 SEMESTRE, 120 SECT
4 SEMESTERS, 120 ECTS

Condiții de admitere

Access requirement(s)

3.3

DIPLOMĂ DE LICENȚĂ+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 FRECVENȚĂ
FULL-TIME STUDY

Competențele asigurate prin programul de studii

Learning outcomes of the study programme

4.2

a) Cunoștințe:

Absolventul :

1. Demonstrează cunoștințe de istoria jocurilor video, tendințele artistice și evoluțiile lor contemporane, ENGL
2. Clasifică jocurile video pe baza interacțiunii lor cu mediile de joc, cum ar fi jocurile de simulare, jocurile de strategie, jocurile de aventură și jocurile arcade. ENGL
3. Recunoaște diferitele genuri și narațiuni existente în lumea jocurilor. ENGL
4. Deține cunoștințe de adăugare a conținutului digital divers (imagini, obiecte 3D etc.) pe suprafețe predefinite pentru ca utilizatorul să poată interacționa în timp real cu tehnologia utilizând dispozitive precum telefoanele mobile, headset, ochelari AR etc.
5. Deține cunoștințe specializate de reproducere a obiectelor 3D prin utilizarea tehnologiilor de imprimare 3D.
6. Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital care simulează iluminarea într-un mediu 3D în vederea realizării unor scene de context.
7. Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital de simulare iluminării în contextul unei ilustrații de concept.
8. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură unei imagini 2D, 3D
9. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură în contextul unei ilustrații de concept.
10. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de adaptare tematică, realizare a obiectelor 3D și utilizarea lor în scopul redării de ilustrații de concept.
11. Este capabil să propună metode avansate de implementare 3D specifice creării spațiilor, peisajelor, obiectelor și vehiculelor.
12. Este capabil să redea mișcarea corpului, cinematica etc. utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D,
13. Este capabil exprimare concepte de spațiu, peisaj, obiect, vehicul utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D,
14. Deține cunoștințe specializate asupra utilizării motoarelor de joc în calitate de instrumente de vizualizare și interacțiune specializate, concepute pentru iterarea rapidă a jocurilor pe calculator.
15. Analizează tendințele recente, evoluțiile și inovațiile în tehnologiile moderne de vizualizare și modelare în mediul virtual.
16. Cercetează informații pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite producții.

The graduate:

1. Demonstrate knowledge of video game history, artistic trends and their contemporary developments,
2. It classifies video games based on their interaction with game environments, such as simulation games, strategy games, adventure games, and arcade games.
3. It recognizes the different genres and narratives that exist in the gaming world.
4. Has knowledge of adding diverse digital content (images, 3D objects, etc.) on predefined surfaces so that the user can interact in real time with the technology using devices such as mobile phones, headsets, AR glasses, etc.

5. Has specialized knowledge of 3D object reproduction using 3D printing technologies.
6. He has specialized knowledge of the digital process that simulates lighting in a 3D environment to create context scenes.
7. Has specialist knowledge of the digital process of simulating lighting in the context of a concept illustration.
8. Has specialized knowledge of the process of digital painting and applying a type of texture to a 2D, 3D image
9. Has specialized knowledge of the digital painting process and applying a texture type in the context of a concept illustration.
10. Has specialized knowledge of the process of adapting to a theme, making 3D objects and using them to render concept illustrations.
11. Is able to propose advanced 3D implementation methods specific to the creation of spaces, landscapes, objects and vehicles.
12. Is capable of rendering body movement, kinematics, etc. using the processes and principles of 2D and 3D animation,
13. Is able to express concepts of space, landscape, object, vehicle using the processes and principles of 2D and 3D animation,
14. He has specialized knowledge of using game engines as specialized visualization and interaction tools designed for rapid iteration of computer games.
15. Analyzes recent trends, developments and innovations in modern visualization and modeling technologies in the virtual environment.
16. Researches information to develop new ideas and concepts for the design of a particular production.

b) Abilități:

Absolventul:

1. Apreciază o justă contextualizare a rezultatului procesului de concept art.
 2. Aplică la nivel avansat și pe tematici exacte principiile comunicării vizuale.
 3. Utilizează instrumente grafice specializate care permit editarea digitală, modelarea, randarea și compunerea grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale.
 4. Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta material grafic și combină elemente grafice pentru a transmite concepte și idei.
 5. Dezvoltă noi concepte artistice și idei creative;
 6. Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitizarea personajelor și obiectelor proiectate anterior folosind instrumente 3D specializate;
 7. Dezvoltă o reprezentare 3D generată de computer a unui set (engl.), cum ar fi mediul simulat în care utilizatorii interacționează.
 8. Elaborează o reprezentare având la bază tehnici tradiționale dar și digitale ale unor personaje, obiecte sau peisaje, care transmit clar informații cu conținut estetic, morfologic și funcțional;
 9. Dezvoltă modele 3D utilizând segmente de linie pentru a conecta puncte și muchii cu scopul de a crea o rețea poligonală pe suprafețe.
 10. Crea și procesează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare.
 11. Propune modele optimizate pentru utilizarea lor ulterioară în cadrul unui proiect de anvergură.
 12. Elaborează o poveste de joc digitală imaginând un scenariu de lucru detaliat și un storyboard cu descrieri și obiective de joc.
-
1. Appreciate a fair contextualization of the result of the concept art process.
 2. Apply the principles of visual communication at an advanced level and on exact topics.
 3. It uses specialized graphics tools that enable digital editing, modeling, rendering, and graphic compositing. These tools are based on the mathematical representation of three-dimensional objects.
 4. Apply a variety of visual techniques to design graphic material and combine graphic elements to convey concepts and ideas.
 5. Develops new artistic concepts and creative ideas;
 6. Develops 3D models by transforming and digitizing previously designed characters and objects using specialized 3D tools;
 7. Develops a computer-generated 3D representation of a set, such as the simulated environment in which users interact.
 8. Elaborate a representation based on traditional but also digital techniques of some characters, objects or landscapes, which clearly convey information with aesthetic, morphological and functional content;
 9. Develops 3D models using line segments to connect points and edges to create a polygonal network of surfaces.
 10. Creates and processes two-dimensional and three-dimensional digital images depicting animated objects or illustrating a process, using computer animation or modeling programs.
 11. It proposes optimized models for their subsequent use within a large-scale project.

12. Develops a digital game story by imagining a detailed working scenario and storyboard with game descriptions and objectives.

c) Responsabilitate și autonomie:

Absolventul poate să:

1. Lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în context de deplină autonomie, când își asumă toate deciziile creative și reponsabilitatea proiectului.
2. Ia decizii corespunzătoare nivelului ierarhic la care își desfășoară activitatea și își asumă responsabilitatea față de nivelurile ierarhice superioare.
3. Dezvolte abilitățile de analiză critică atunci când se evaluează atât jocurile moderne, cât și cele din trecut.
4. Consultă regizorii și alți membri ai personalului de producție, pentru a dezvolta idei și concepte aplicabile în etapele ulterioare ale unui proiect (joc digital, animație, producție cinematografică).
5. Înțelege mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri.
6. Schimbe abordarea în situații imprevizibile cum ar fi schimbări neașteptate și bruste ale nevoilor sau ale tendințelor, prin modificarea strategiilor și adaptarea în mod natural la aceste circumstanțe.
7. Interpreteze teoretic și practic disciplinele de studiu, în vederea dezvoltării personale.
8. Exploreze, în profunzime, procesul de scriere a scenariului și a storyboard-ului pentru un joc, diferențierea între toate etapele implicate și să analizeze componentele și conceptele cheie care ar trebui găsite într-un scenariu.
9. Precizeze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului.
10. Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului.
11. Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.
12. Respecte termele limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat.
13. Deducă din propria experiență consumul de timp necesar pentru atingerea rezultatului.
14. Păstreze un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii.
15. Realizeze autopromovarea.
16. Exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor.
17. Aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat.
18. Respecte drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

The graduate can:

1. Work both within a complex team and in a context of full autonomy, when assuming all creative decisions and project responsibility.
2. Takes decisions appropriate to the hierarchical level at which it operates and assumes responsibility towards higher hierarchical levels.
3. Develop critical analysis skills when evaluating both modern and past games.
4. Consults with directors and other production staff to develop ideas and concepts applicable to later stages of a project (digital game, animation, film production).
5. Understands the available digital media related to the game not only from a player's point of view, but also from a game producer's point of view.
6. Changes approach in unpredictable situations such as unexpected and sudden changes in needs or trends, by changing strategies and adapting naturally to these circumstances.
7. Interpret theoretically and practically the subjects of study, with a view to personal development.
8. Explore in depth the process of writing a screenplay and storyboard for a game, differentiating between all the stages involved and analyzing the key components and concepts that should be found in a screenplay.
9. Specify the useful resources for the documentation related to the project.
10. Appreciate the workload and personal involvement in completing the project.
11. Elaborate a phasing of the objectives to be achieved in order to achieve the results assumed in the project.
12. Respect the previously established deadlines related to the elaborated project.
13. He deduces from his own experience the consumption of time necessary to achieve the result.
14. Maintain an art portfolio to showcase his own styles, interests, skills, and accomplishments.
15. Perform self-promotion.
16. Effectively expresses his own point of view, formally and informally, on his own approach to achieving objectives and results.
17. Apply the code of ethics for the professional activity in which he is qualified.
18. Respect the rights and obligations from the perspective 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. .../...

Nr. <i>No.</i>	Denumirea disciplinei <i>Subject</i>	3)Total ore <i>Number of hours</i>				Nota <i>Grade</i>		Nr. credite <i>Number of ECTS/SECT credits</i>	
		C	S	LP	P	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>	Sem I <i>1st sem</i>	Sem II <i>2nd sem</i>
Anul I (anul universitar 2023-2024) <i>1st year of study (2023-2024 academic year)</i>									
1	Concept Art și Ilustrații I <i>Concept Art and illustration I</i>	14		14		-		6	
2	Crearea Caracterelor 3D I <i>3D Character Creation I</i>	28		28		-		6	
3	Medii Digitale și Obiecte 3D I <i>3D Digital Environments and Props I</i>	14		14		-		6	
4	Etica Cercetării <i>Research ethics</i>	14	14			-		2	
5	Anatomie Artistică - studii I <i>Artistic Anatomic studies I</i>	14		14		-		4	
6	Modelare 3D tradițională I <i>Hard surface modeling I (optional 1 out of 2)</i>	14		14		-		6	
7	Scenariu și Storyboard I <i>Script and storyboard I (optional 1 out of 2)</i>	14		14		-		6	
8	Voluntariat I <i>Volunteering I (facultative)</i>			14		-		1	
9	Concept Art și Ilustrații II <i>Concept Art and illustration II</i>	14		14			-		6
10	Crearea Caracterelor 3D II <i>3D Character Creation II</i>	28		28			-		6
11	Medii Digitale și Obiecte 3D II <i>3D Digital Environments and Props II</i>	14		14			-		6
12	Anatomie Artistică - studii II <i>Artistic Anatomic studies II</i>	14		14			-		3
13	Modelare 3D tradițională II <i>Hard surface modeling II (optional 1 out of 2)</i>	14		14			-		4
14	Scenariu și Storyboard II <i>Script and storyboard II (optional 1 out of 2)</i>	14		14			-		4
15	Istoria Jocurilor Video I <i>History of Digital Games I</i>	14		14			-		2
16	Stagiu de practică <i>Specialized internship</i>				120		-		3
17	Voluntariat II <i>Volunteering II (facultative)</i>			14			-		1
Promovat cu media ⁴⁾ : <i>Pass, average grade per academic year:</i>		Total credite: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>				60			
Anul II (anul universitar 2024-2025) <i>2nd year of study (2024-2025 academic year)</i>									
1	Metodologia cercetării pentru disertație (Proiect Final) I <i>Methodology of research for Master's thesis (Final Project) I</i>	14	14			-		3	
2	Concept Art și Ilustrații III <i>Concept Art and illustration III</i>	14		14		-		6	
3	Crearea Caracterelor 3D III <i>3D Character Creation III</i>	28		28		-		6	
4	Medii Digitale și Obiecte 3D III <i>3D Digital Environments and Props III</i>	14		14		-		6	
6	Motoare de joc, interacțiune și vizualizare I <i>Game engines, interaction and visualization I (optional 1 out of 2)</i>	14		14		-		6	
7	Tehnici de animație pentru jocurile video I <i>Animation techniques for digital games I (optional 1 out of 2)</i>	14		14		-		6	
8	Istoria Jocurilor Video II	14		14		-		3	

4.3

Nr. No.	Denumirea disciplinei Subject	3) Total ore Number of hours				Nota Grade		Nr. credite Number of ECTS/SECT credits	
		C	S	LP	P	Sem I 1 st sem	Sem II 2 nd sem	Sem I 1 st sem	Sem II 2 nd sem
	<i>History of Digital Games II</i>								
9	Voluntariat III <i>Volunteering III (facultative)</i>			14		-		2	
10	Metodologia cercetării pentru disertație (Proiect Final) II <i>Methodology of research for Master's thesis (Final Project) II</i>	28		28			-		6
11	Concept Art și Ilustrații IV <i>Concept Art and illustration IV</i>	14		14			-		6
12	Crearea Caracterelor 3D IV <i>3D Character Creation IV</i>	28		28			-		6
13	Medii Digitale și Obiecte 3D IV <i>3D Digital Environments and Props IV</i>	14		14			-		6
14	Motoare de joc, interacțiune și vizualizare II <i>Game engines, interaction and visualization II (optional 1 out of 2)</i>	14		14			-		6
15	Tehnici de animație pentru jocurile video II <i>Animation techniques for digital games II (optional 1 out of 2)</i>	14		14			-		6
16	Voluntariat IV <i>Volunteering IV (facultative)</i>			14			-		1
Promovat cu media ⁴⁾ : <i>Pass, average grade per academic year:</i>		Total credite: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>		60					
Promovat: <i>Pass:</i>		Media aritmetică a anilor de studii ⁵⁾ : <i>The arithmetic mean of the study years:</i>		Total credite: <i>Total ECTS/SECT credits:</i>			180		

Sistemul de notare și, dacă sunt disponibile, informații privind distribuția statistică a notelor

Grading scheme and, if available grade distribution guidance

4.4

Notarea unei discipline se face pe o scală de la 10 la 1, notele acordate fiind numere întregi; nota minimă de promovare este 5, iar nota maximă este 10.

Media minimă de promovare a anilor de studii pentru promoția 202x, domeniul de studii ..., programul de studii ... este ..., iar media maximă este ..., titularul fiind clasat pe locul ... dintr-un total de ... absolvenți.

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

The passing overall average grades from the class of 202x, field of study ..., study programme in ..., are: lowest average: ... (out of 10) and highest average: ... (out of 10), the degree holder is ranked ... out of ... graduates.

5. INFORMAȚII SUPLIMENTARE ADDITIONAL INFORMATION

Informații suplimentare

Additional information

5.1

Alte surse pentru obținerea mai multor informații

Further information sources

5.2

Universitatea de Vest din Timișoara
Bd. Vasile Pârvan nr. 4,
Timișoara, 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)

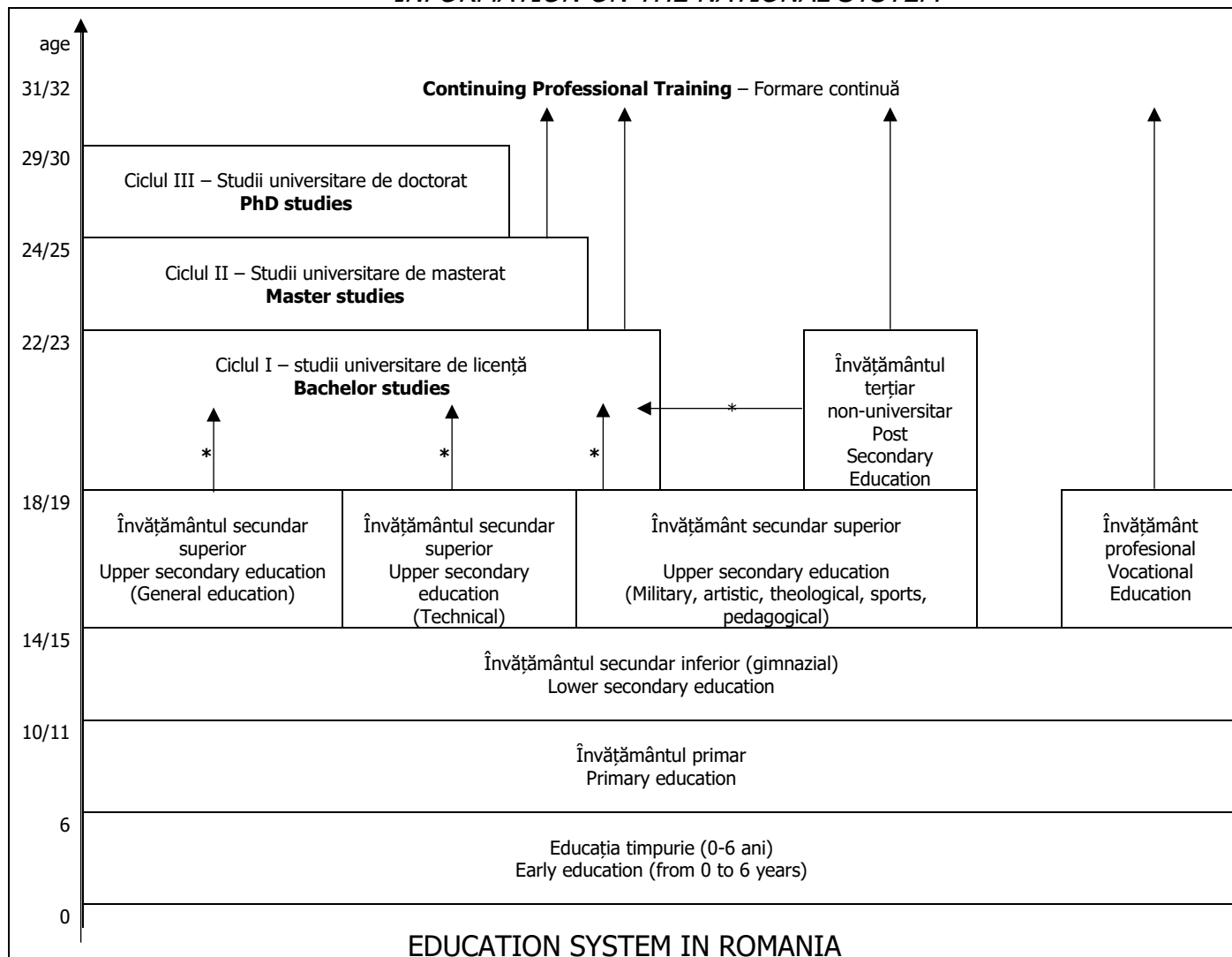
- 6.1 Ciclul III- studii universitare de doctorat
PhD studies
- Statutul profesional (dacă este cazul)
Professional status (if applicable)
- 6.2 Posesorul acestei diplome de Master, prin calificările și titlul acordat, poate să își desfășoare activitatea profesională pe orice post conform competențelor 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.

7. LEGALITATEA SUPLIMENTULUI CERTIFICATION OF THE SUPPLEMENT

	Funcția <i>Position</i>	Semnătura <i>Signature</i>		Funcția <i>Position</i>	Semnătura <i>Signature</i>
7.1	Rector <i>Rector</i> Prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA		7.2	Secretar șef universitate <i>University Registrar</i> Ramona-Maria PUIU	
7.3	Decan <i>Dean</i> Prof.univ.dr. Camil MIHĂESCU			Secretar șef facultate <i>Faculty Registrar</i> Prof. Ionela SZUROMI	
	Dean <i>No., and dated.</i>			Ștampila sau sigiliul oficial <i>Official stamp or seal</i>	
7.5	<div style="text-align: center;">/</div> <p>Acest document conține un număr de x pagini. <i>This document contains a number of x pages.</i></p>		7.6	<div style="text-align: center;">L. S.</div>	

- 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.

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



PREZENTARE GENERALĂ A SISTEMULUI NAȚIONAL DE ÎNVĂȚĂMÂNT SUPERIOR OVERVIEW OF THE NATIONAL HIGHER EDUCATION SYSTEM

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Universities also provide continuing professional training programmes based 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*