

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	FACULTATEA DE ARTE SI DESIGN
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	
1.6 Programul de studii / Calificarea	Master Game Art

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Artistic Anatomic Studies (FADMGA 1105)						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. univ. dr. Dan Radu Moga						
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf. univ. dr. Dan Radu Moga						
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	DA

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					40
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					5
Examinări					2
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	72				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• -
4.2 de competențe	• -

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Sala de curs, tablă neagră, cretă abă, ecran digital, conexiune internet
-------------------------------	--

5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Sală de curs, tablă neagră, cretă albă, ecran digital, conexiune internet
--	---

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<p>8. <i>Has specialized knowledge of the process of digital painting and applying a type of texture to a 2D, 3D image</i></p> <p>12. <i>Is capable of rendering body movement, kinematics, etc. using the processes and principles of 2D and 3D animation,</i></p>
Abilități	<p>4. <i>Apply a variety of visual techniques to design graphic material and combine graphic elements to convey concepts and ideas.</i></p> <p>5. <i>Develops new artistic concepts and creative ideas;</i></p> <p>6. <i>Develops 3D models by transforming and digitizing previously designed characters and objects using specialized 3D tools;</i></p> <p>10. <i>Creates and processes two-dimensional and three-dimensional digital images depicting animated objects or illustrating a process, using computer animation or modeling programs..</i></p>
Responsabilitate și autonomie	<p>10. <i>Appreciate the workload and personal involvement in completing the project.</i></p> <p>11. <i>Elaborate a phasing of the objectives to be achieved in order to achieve the results assumed in the project.</i></p> <p>12. <i>Respect the previously established deadlines related to the elaborated project.</i></p> <p>13. <i>He deduces from his own experience the consumption of time necessary to achieve the result.</i></p> <p>14. <i>Maintain an art portfolio to showcase his own styles, interests, skills, and accomplishments.</i></p>

12. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare Interactive teaching, visual support	Observații
<p>1. Studies for a character in successive positions</p> <p>2. Ways to create lifelike movement</p> <p>3. Ways to develop character - the drawings actually think and have feelings</p> <p>4. Developing a character's personality, features, and mannerisms</p>		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații

	Individual study, interpretation, team work	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Construction of the Head</i> 2. <i>The Stretch & Squash Principle</i> 3. <i>Facial Expressions</i> 4. <i>Line of Action</i> 5. <i>The Skeleton Foundation</i> 6. <i>Hand Construction</i> 7. <i>Character Construction</i> 8. <i>The "Pugnacious" Character</i> 9. <i>The "Cute" Character</i> 10. <i>The "Screwball" Type</i> 11. <i>The "Goofy" Character</i> 		
<p>Bibliografie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters, Preston Blair, Quarto Publishing Group 2020 2. Figure Drawing: Design and Invention Paperback, Michael Hampton, 2009, published by M Hampton 3. Le dessin de nus facile, Burne Hogarth, 1993, Taschen 4. https://animationresources.org/instruction-preston-blairs-advanced-animation/ 		

13. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

The course and seminar, through the proposed themes and contacts with the creative industries milieu, are thought to be a reflection of the epistemic community needs, professional associations and employers in the area. Identifying common course elements with curriculum elements from national profile universities and Erasmus partners is a permanent concern.

14. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Answers to assignments / colloquium (final assessment)	Written examination and oral presentation.	30%

	Continuing testing throughout the semester		20%
9.5 Seminar / laborator	Degree of compatibility between the theme and the practical achievement.	Examination – solving a practical topic with theoretical notions and practical skills at your disposal.	40%
	Final assignments for practical studio work		10%
9.6 Standard minim de performanță			
Making a gaming character with strong developed kinetic and attitude characteristics.			

Data completării 11.03.2023

Titular de disciplină



Data avizării în departament

Director de departament