

## 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	Game Art

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Artistic Anatomic Studies (FADMGA 1205)						
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	2	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					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					5
Examinări					2
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	47				
3.8 Total ore pe semestru	75				
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	(8)Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură unei imagini 2D, 3D (12)Este capabil să redea mișcarea corpului, cinematica etc. utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D
Abilități	(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 (10)Crează și procesează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare.
Responsabilitate și autonomie	(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.

## 12. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Principii ale obținerii efectului de mișcare: alergarea, mersul, dansul, etc. Modalități de a obține mișcări realiste de acompaniere a vorbirii: fizionomia și corpul Functionarea aparatului fonator și dicția: gât, mișcările limbii, rolul dinților și al buzelor în dicție	Predare interactivă, suport vizual	
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Mișcarea maselor corporale Păsări Zborul Mișcările personajelor bipede	Studiu individual, interpretare,	

Mișcările personajelor patrupe Vederi din față și din spate ale mișcărilor Saltul, săritura Mersul și alergarea Dialogul personajelor		
<b>Bibliografie:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters, Preston Blair, Quarto Publishing Group 2020</li> <li>2. Figure Drawing: Design and Invention Paperback, Michael Hampton, 2009, published by M Hampton</li> <li>3. Le dessin de nus facile, Burne Hogarth, 1993, Taschen</li> <li>4. <a href="https://animationresources.org/instruction-preston-blairs-advanced-animation/">https://animationresources.org/instruction-preston-blairs-advanced-animation/</a></li> </ol>		

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

Cursul și seminarul, prin temele propuse și prin contactele cu mediul industriilor creative, sunt gândite a fi o reflexie a necesităților comunității epistemice, a asociațiilor profesionale și a angajatorilor din domeniu Identificarea elementelor de curs comune cu elementele de curriculum din universitățile de profil naționale și din cadrul partenerilor Erasmus și exploatarea acestora
--

**14. Evaluare**

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Răspunsurile la teme / colocvii (evaluarea finală) Testarea continuă pe parcursul semestrului	Examinare scrisă și prezentare orală.	30%
			20%
9.5 Seminar / laborator	Grad de compatibilitate între temă și realizarea practică.	Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	40%

	Temele finale la lucrările practice de laborator		10%
9.6 Standard minim de performanță			
Realizarea unui personaj pentru gaming avand caracteristicile cietice și de atitudine suficient dezvoltate.			

Data completării 11.03.2023

Titular de disciplină



Data avizării în departament

Director de departament