

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2024-2025

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Masterat
Denumirea programului de studii universitare de masterat:	Design grafic – comunicare vizuală
Denumirea calificării¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Specialist în design grafic și comunicare vizuală urbană
Durata studiilor (în ani):	2
Numărul creditelor ECTS:	120
Forma de învățământ²:	Învățământ cu frecvență (IF)
Limba de predare:	Română
Locația geografică de desfășurare a studiilor:	Timișoara
Încadrarea programului de studii în domenii de știință	
Domeniul fundamental:	Științe umaniste și arte
Ramura de știință:	Arte
Domeniul de studii universitare de masterat:	Arte vizuale
Denumirea domeniului <u>larg</u> de studii (conform DL-ISCED F-2013):	02 Științe umaniste și arte (Arts and Humanities)
Denumirea domeniului <u>restrâns</u> de studii (conform DR-ISCED F-2013):	021 Arte (Arts)
Denumirea domeniului <u>detaaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0211 Tehnici audio-vizuale și producție media (Audio-visual techniques and media production)

¹ *Calificarea (qualification)* este rezultatul formal al unui proces de evaluare și validare, care este obținut atunci când un organism/o autoritate competent/ă stabilește că o persoană a dobândit rezultate ale învățării corespunzătoare unor standarde prestabilite. Calificările dobândite de absolvenții programelor de studii din învățământul superior sunt atestate prin diplome, prin certificate și prin alte acte de studii eliberate numai de către instituțiile de învățământ superior acreditate.

² Învățământ cu frecvență (IF) sau învățământ cu frecvență redusă (IFR)

PREZENTAREA GENERALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE

1. Misiunea programului de studii³

Misiunea programului de studii universitare de masterat *Design grafic – comunicare vizuală* este de creație, cercetare aplicată și educație, generând și transferând cunoaștere către societate prin:

a) creație individuală și colectivă de performanță în domeniul *Design grafic – comunicare vizuală*, dezvoltarea cercetării aplicate în specializarea *Design grafic – comunicării vizuale*, precum și valorificarea și diseminarea națională și internațională a rezultatelor acestor cercetări aplicate;

b) formare de nivelul studiilor masterale, care să conducă la:

- definirea profesională și împlinirea personală a absolvenților;
- inserția profesională a absolvenților;
- satisfacerea nevoilor de competențe pentru designul interior și de produs ale mediului cultural și ale industriilor creative locale și regionale.

Realizarea misiunii programului de studii universitare de masterat *Design grafic – comunicare vizuală* se concretizează în următoarele obiective:

a) promovarea creației și a cercetării aplicate de performanță din specializarea *Design grafic – comunicare vizuală*, formarea la nivelul studiilor masterale a resurselor umane calificate pentru *design grafic și comunicare vizuală*;

³ Misiunea și obiectivele programului de studii trebuie să fie în concordanță cu misiunea Universității de Vest din Timișoara și cu cerințele identificate pe piața muncii.

Conform *Cartei universitare* (articolul 5), **misiunea generală a UVT este de cercetare științifică avansată și educație, generând și transferând cunoaștere către societate** prin:

a) cercetare științifică, dezvoltare, inovare și transfer tehnologic, prin creație individuală și colectivă, în domeniul științelor, al științelor ingineresti, al literelor, al artelor, prin asigurarea performanțelor și dezvoltării fizice și sportive, precum și valorificarea și diseminarea rezultatelor acestora;

b) formare inițială și continuă, la nivel universitar, în scopul dezvoltării personale, a inserției profesionale a individului și a satisfacerii nevoilor de competențe ale mediului socio-economic.

UVT își asumă misiunea proprie de catalizator al dezvoltării societății românești prin crearea unui mediu inovativ și participativ de cercetare științifică, de învățare, de creație cultural-artistică și de performanță sportivă, transferând spre comunitate competențe și cunoștințe prin serviciile de educație, cercetare și de consultanță pe care le oferă partenerilor din mediul economic și socio-cultural.

Realizarea misiunii UVT se concretizează în (*articolul 6 din Carta UVT*):

- promovarea cercetării științifice, a creației literar-artistice și a performanței sportive;
- formarea inițială și continuă a resurselor umane calificate și înalt calificate;
- dezvoltarea gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare;
- crearea, tezaurizarea și răspândirea valorilor culturii și civilizației umane;
- promovarea interferențelor multiculturale, plurilingvistice și interconfesionale;
- afirmarea culturii și științei românești în circuitul mondial de valori;
- dezvoltarea societății românești în cadrul unui stat de drept, liber și democrat.

b) dinamizarea rezultatelor gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare în cadrul Consorțiului Universitar European „UNITA”.

2. Competențe și rezultate așteptate ale învățării formate în cadrul programului de studii

A. COMPETENȚE⁴

Competențe-cheie:

Competențe antreprenoriale

Competențe profesionale:

CP1. convertește schițe brute în schițe virtuale - utilizează programe informatice pentru a desena cu aproximație o reprezentare grafică a unui design într-o schiță geometrică bidimensională pe care să o poată dezvolta în continuare spre a obține conceptul final;

CP2. dezvoltă idei creative - dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative;

CP3. dezvoltă un cadru artistic - dezvoltă un cadru specific pentru cercetare, creație și finalizarea activităților artistice;

CP4. efectuează cercetare de piață - culege, evaluează și reprezintă date privind piața-țintă și clienții pentru a facilita dezvoltarea strategică și studiile de fezabilitate. Identifică tendințele pieței;

CP5. finalizează proiectul respectând bugetul - se asigură că se încadrează în buget. Adaptează cheltuielile cu lucrările și materialele la buget;

CP6. identifică nevoile clienților - utilizează întrebări adecvate și ascultarea activă pentru a identifica așteptările, dorințele și cerințele clienților în funcție de produse și servicii;

CP7. proiectează grafică computerizată - aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei;

CP8. proiectează prototipuri - proiectează prototipuri de produse sau componente ale produselor prin aplicarea principiilor de proiectare și inginerie;

CP9. respectă documentul informativ transmis de client - interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții;

CP10. respectă formatele de publicare - trimite materialul de text pentru tipărire. Respectă întotdeauna formatele de publicare cerute și prevăzute;

CP11. se adaptează în funcție de tipul de mass-media - se adaptează la diferite tipuri de mass-media, cum ar fi televiziunea, cinematografia, reclame și altele. Adaptează munca la tipul de mass-media, scara de producție, buget, genuri în cadrul tipurilor de mass-media și altele;

CP12. transpune cerințele într-un model vizual - elaborează modelul vizual pornind de la specificații și cerințe date, pe baza analizei domeniului de aplicare și a publicului-țintă. Creează o reprezentare vizuală a ideilor, cum ar fi sigle, elemente grafice pentru site-ul web, jocuri și formate digitale;

⁴ *Competența (competence)* reprezintă capacitatea dovedită de a selecta, combina și utiliza adecvat cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice și alte achiziții constând în valori și atitudini, pentru rezolvarea cu succes a unei anumite categorii de situații de muncă sau de învățare, precum și pentru dezvoltarea profesională ori personală în condiții de eficacitate și eficiență.

- CP13. utilizează suite de software creative - utilizează suite de software creative, cum ar fi „Adobe”, pentru a ajuta la proiectarea grafică;
- CP14. asigură conținut multimedia - elaborează materiale multimedia, cum ar fi capturi de ecran, grafice, diapozitive, animații și videoclipuri, care urmează să fie utilizate ca și conținut integrat într-un context informațional mai larg;
- CP15. convertește obiecte reale în obiecte de animație - convertește obiecte reale în elemente de animație vizuală, utilizând tehnici de animație cum ar fi scanarea optică;
- CP16. creează scheletul website-ului - elaborează o imagine sau un set de imagini care afișează elementele funcționale ale unui site web sau ale unei pagini, utilizate în mod obișnuit pentru planificarea funcționalității și structurii unui site internet;
- CP17. editează imagini - editează diverse tipuri de imagini, cum ar fi fotografiile sau ilustrațiile analogice și digitale;
- CP18. gestionează conținut online - se asigură că conținutul site-ului web este la zi, organizat, atractiv și satisface nevoile publicului-țintă, cerințele societății și standardele internaționale, prin verificarea linkurilor, prin stabilirea intervalului de publicare și a ordinii;
- CP19. integrează conținutul în mediile de ieșire - compilează și integrează conținut media și text în sistemele online și offline, cum ar fi site-urile web, platformele, aplicațiile și rețelele de socializare, pentru publicare și distribuție;
- CP20. utilizează limbaje de marcare - utilizează limbaje informatice care se diferențiază de text din punct de vedere sintactic pentru a adăuga adnotări la un document, a specifica formatul și a prelucra tipuri de documente, cum ar fi cele în format HTML;
- CP21. utilizează servicii electronice - participă în cadrul societății utilizând serviciile digitale publice și private. Caută oportunități de auto-responsabilizare și de cetățenie participativă prin intermediul tehnologiilor digitale adecvate;
- CP22. ajustează conținutul și forma - ajustează forma și conținutul pentru a se asigura că se potrivesc;
- CP23. aplică tehnici de tehnoredactare computerizată - aplică tehnici de tehnoredactare computerizată și programe de calculator pentru a crea așezări în pagină și text de calitate tipografică;
- CP24. caută în baze de date - caută informații sau persoane utilizând baze de date;
- CP25. respectă planul de lucru - gestionează succesiunea activităților pentru a livra lucrările finalizate la termenele convenite, în conformitate cu un program de lucru;
- CP26. se adaptează la solicitările creative ale artiștilor - colaborează cu artiștii, străduindu-se să înțeleagă viziunea creativă și adaptându-se la aceasta. Își utilizează pe deplin talentele și competențele pentru a obține cel mai bun rezultat posibil;
- CP27. dezvoltă conținut digital - creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale;
- CP28. organizează sesiuni de brainstorming - transmite ideile și conceptele proprii colegilor membri ai echipei de creație pentru a găsi alternative, soluții și versiuni mai bune;
- CP29. creează ambalaje - dezvoltă și creează forma și structura ambalajului unui produs.

Competențe transversale:

CT1. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală, toleranță, respect pentru diversitate pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale;

CT2. Capacitatea de a respecta termenele limită, de a lucra în echipă, dar și în condiții de autonomie dovedind creativitate, flexibilitate și adaptabilitate rezolvarea sarcinilor.

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII⁵

a) Cunoștințe

Absolventul:

1. Utilizează programe precum Adobe InDesign pentru a crea layout-uri tipografice atractive și bine structurate.
2. Aplică tehnici de tehnoredactare pentru a îmbunătăți vizual textul și a crea ierarhii clare de informații.
3. Utilizează abilitățile de căutare pentru a accesa informații relevante în bazele de date specifice designului grafic.
4. Identifică resurse grafice, materiale de referință și informații relevante pentru proiectele în lucru.
5. Găsește imagini, fonturi și elemente grafice potrivite în bazele de date pentru a susține creativitatea și originalitatea proiectelor.
6. Aplică cunoștințe avansate despre materiale și tehnici de imprimare pentru a crea ambalaje de înaltă calitate.
7. Colaborează cu clienții și echipele de producție pentru a asigura realizarea ambalajelor conforme cu cerințele și standardele.
8. Proiectează imagini clare și informative care să reflecte structura funcțională a unui site web.
9. Dezvoltă wireframe-uri și machete care să ilustreze arhitectura informațională și navigația site-ului.
10. Generează concepte artistice originale și inovatoare pentru proiecte de design grafic.
11. Efectuează corecturi de culoare, ajustări de contrast și alte modificări pentru a îmbunătăți aspectul vizual.
12. Colectează date relevante privind piața-țintă și clienții pentru a ghida procesul de design.
13. Monitorizează și gestionează cheltuielile pentru a se încadra în limitele bugetului stabilit.
14. Comunică eficient și transparent cu artiștii pentru a îmbunătăți colaborarea și a evita neînțelegerile.
15. Abordează proiecte de design și de comunicare vizuală complexe, demonstrând creativitate și inovare în soluționarea problemelor.
16. Colectează, organizează și utilizează un material bibliografic (idei, citate, texte integrale, teorii, etc) în cercetarea și dezvoltarea conceptului personal.

⁵ *Rezultatele învățării (learning outcomes)* înseamnă enunțuri care se referă la ceea ce cunoaște, înțelege și este capabil să facă un cursant la terminarea unui proces de învățare și care sunt definite sub formă de cunoștințe, abilități, responsabilitate și autonomie.

17. Formulează întrebări și a ipoteze de cercetare care să ghideze explorarea și dezvoltarea proiectului de design.
18. Utilizează schițe ca instrument pentru a dezvolta și a explora idei, compoziții și concepte.
19. Cunoaște și utilizează aparatul conceptual și metodologic pentru a iniția un proiect interdisciplinar.
20. Cunoaște teorii ale designului și terminologia specifică în vederea formulării unor argumente adecvate privind propriul demers artistic.
21. Cunoaște și utilizează normele de scriere academică.
22. Explorează concepte teoretice și estetice pentru a fundamenta procesul său artistic.
23. Înțelege și aplică principii etice în cercetarea și prezentarea lucrărilor de design, inclusiv respectarea drepturilor de autor, confidențialitatea și integritatea în cercetare.
24. Demonstrează un nivel de cunoștințe foarte specializate privind comunicarea vizuală.
25. Studentul creează reprezentări bi și tridimensionale, utilizând tehnici experimentale pentru elaborarea proiectelor artistice.
26. Studentul va dobândi cunoștințe avansate despre diverse formate și tehnologii utilizate în crearea și editarea conținutului digital, incluzând formate audio, video, imagine și text.

b) Abilități

Absolventul:

1. Realizează modificări în structura vizuală a proiectelor pentru a asigura coerența și eficacitatea comunicării.
2. Ajustează stilurile de design în funcție de specificul proiectelor și a publicului-țintă.
3. Echilibrează estetica și funcționalitatea pentru a atinge obiectivele stabilite.
4. Optimizează conținutul și formele grafice pentru a se potrivi cu platformele și mediile de publicare.
5. Utilizează programe precum Adobe InDesign pentru a crea layout-uri tipografice atractive și bine structurate.
6. Aplică tehnici de tehnoredactare pentru a îmbunătăți vizual textul și a crea hierarhii clare de informații.
7. Integrează grafică de înaltă calitate, capturi de ecran și diapozitive în prezentări și materiale promoționale.
8. Creează materiale multimedia captivante, integrate în proiectele de design grafic.
9. Utilizează abilitățile de căutare pentru a accesa informații relevante în bazele de date specifice designului grafic.
10. Utilizează tehnici de scanare optică pentru a transforma obiecte reale în elemente animate.
11. Aplică tehnici avansate de animație pentru a da viață obiectelor și conceptelor grafice.
12. Creează efecte de tranziție și animații care să îmbunătățească experiența utilizatorilor.
13. Dezvoltă schițe bidimensionale care pot fi ulterior rafinează și transformate în concepte grafice complete.
14. Aprofundează conceptele din schițe pentru a obține o viziune clară și detaliată a proiectelor.

15. Adaptează schițele virtuale pentru a reflecta evoluția proiectelor în funcție de feedback-ul și cerințele clienților.
16. Dezvoltă structuri de ambalaj inovatoare și funcționale pentru diferite produse.
17. Proiectează imagini clare și informative care să reflecte structura funcțională a unui site web.
18. Dezvoltă wireframe-uri și machete care să ilustreze arhitectura informațională și navigația site-ului.
19. Generează concepte artistice originale și inovatoare pentru proiecte de design grafic.
20. Experimentează cu diverse stiluri și tehnici pentru a obține rezultate unice și memorabile.
21. Efectuează corecturi de culoare, ajustări de contrast și alte modificări pentru a îmbunătăți aspectul vizual.
22. Realizează compoziții și colaje vizuale pentru a integra mai multe elemente într-o imagine.
23. Colectează date relevante privind piața-țintă și clienții pentru a ghida procesul de design.
24. Monitorizează și gestionează cheltuielile pentru a se încadra în limitele bugetului stabilit.
25. Verifică și optimizează link-urile pentru a asigura o navigare eficientă pe site.
26. Respectă standardele internaționale și cerințele societății pentru a menține integritatea conținutului online.
27. Comunică eficient și transparent cu artiștii pentru a îmbunătăți colaborarea și a evita neînțelegerile.
28. Utilizează abilitățile și competențele proprii pentru a aduce contribuții semnificative la proiecte.
29. Dezvoltă prototipuri funcționale și estetice pentru produse sau componente ale acestora.
30. Testează prototipurile pentru a identifica și corecta posibilele probleme și îmbunătăți funcționalitatea.
31. Identifică oportunități de inovație și îmbunătățire în funcție de feedback-ul pieței.
32. Aplică în mod creativ și inovator tehnici diverse pentru a exprima conceptele și ideile într-un mod original și captivant.
33. Desenează schițe preliminare precise și detaliate pentru a pregăti și a planifica proiectele de design.
34. Experimentează și explorează diferite abordări și combinații ale elementelor vizuale pentru a obține efecte artistice și estetice deosebite.
35. Interpretează și extrage temele și mesajele principale dintr-o varietate de texte, pentru a ghida procesul de ilustrare.
36. Sintetizează și organizează informațiile și cunoștințele relevante într-un cadru conceptual și teoretic coerent.
37. Utilizează terminologia specifică într-un discurs coerent despre conținutul operei de artă.
38. Demonstrează abilități avansate de operare a programelor de grafică computerizată, prelucrând imagini existente sau configurând imagini originale.
39. Deține și utilizează un vocabular de specialitate complex, specific domeniului artelor vizuale.
40. Poate să redacteze un text științific argumentativ utilizând un limbaj de specialitate.
41. Poate să aplice strategii inovatoare pentru definirea unui stil propriu.

42. Poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale.
43. Poate să utilizeze o bază de date imagistică în rezolvarea proiectelor practice (istoria artei, istoria fotografiei și filmului).
44. Este capabil să integreze elemente multimedia într-un proiect coerent și atractiv, utilizând tehnici avansate de montaj și post-producție.
45. Este capabil să identifice și să utilizeze diverse instrumente și aplicații digitale pentru a-și gestiona responsabilitățile personale și profesionale, cum ar fi gestionarea conturilor de utilizator.

c) Autonomie și responsabilitate

Absolventul:

1. Optimizează conținutul și formele grafice pentru a se potrivi cu platformele și mediile de publicare.
2. Asigură o sincronizare eficientă între conținutul grafic și multimedia pentru o experiență coerentă.
3. Identifică resurse grafice, materiale de referință și informații relevante pentru proiectele în lucru.
4. Asigură respectarea tuturor cerințelor și specificațiilor tehnice pentru publicarea materialelor.
5. Verifică și validează materialele grafice pentru a evita erorile de formatare în timpul procesului de publicare.
6. Gestionează eficient succesiunea activităților pentru a respecta termenele stabilite în planul de lucru.
7. Comunica și actualizează regulat echipa cu privire la stadiul proiectelor și eventualele ajustări ale planului.
8. Identifică și abordează în mod proactiv orice potențiale întârzieri sau probleme în implementarea planului.
9. Asigură că proiectele sunt finalizate la timp, în conformitate cu cerințele și așteptările stabilite.
10. Adaptează abordarea și designul în funcție de cerințele specifice ale diferitelor tipuri de mass-media.
11. Adaptează proiectele pentru a reflecta cu precizie cerințele inițiale ale clienților.
12. Asigură actualizarea regulată și organizarea conținutului pe site-uri web pentru a menține relevanța.
13. Verifică și optimizează link-urile pentru a asigura o navigare eficientă pe site.
14. Analizează performanța conținutului online și ajustează strategia în funcție de feedbackul utilizatorilor.
15. Respecta standardele specifice ale fiecărei medii de ieșire pentru a asigura coerența și eficacitatea comunicării.
16. Facilitează sesiuni de brainstorming pentru a stimula creativitatea și inovația în echipa de design.

17. Încurajează participarea activă a membrilor echipei pentru a obține o gamă diversificată de idei.
18. Ghidează procesul de selecție a celor mai promițătoare idei și concepte.
19. Colaborează cu colegii pentru a transforma ideile în soluții creative și viabile.
20. Aplică tehnici avansate de design grafic pentru a comunica eficient concepte și idei.
21. Ajustează stilurile și elementele vizuale pentru a se potrivi cerințelor specifice ale proiectelor.
22. Asigură coerența și originalitatea designului în toate materialele grafice create.
23. Dezvoltă prototipuri funcționale și estetice pentru produse sau componente ale acestora.
24. Aplică principii de design și inginerie pentru a obține soluții practice și inovatoare.
25. Testează prototipurile pentru a identifica și corecta posibilele probleme și îmbunătăți funcționalitatea.
26. Colaborează cu echipele de producție pentru a asigura o implementare eficientă a prototipurilor.
27. Înțelege cu atenție cerințele și așteptările clienților, așa cum sunt prezentate în documentele informative.
28. Răspunde prompt și eficient la cererile și specificațiile clienților.
29. Comunică clar și transparent cu clienții pentru a evita neînțelegerile și a asigura conformitatea cu așteptările.
30. Trimite materialele grafice pentru tipărire în conformitate cu formatele specificate.
31. Asigură respectarea tuturor cerințelor și specificațiilor tehnice pentru publicarea materialelor.
32. Colaborează cu imprimările și alte facilități de publicare pentru a se asigura că procesul decurge fără probleme.
33. Gestionează eficient succesiunea activităților pentru a respecta termenele stabilite în planul de lucru.
34. Comunica și actualizează regulat echipa cu privire la stadiul proiectelor și eventualele ajustări ale planului.
35. Identifică și abordează în mod proactiv orice potențiale întârzieri sau probleme în implementarea planului.
36. Are capacitatea de a integra în propriul demers creativ valori europene și de a promova toleranța în toate formele ei.
37. 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.
38. Dezvoltă un plan de carieră și își setează obiective realiste pentru avansarea în domeniul designului și comunicării vizuale.
39. Respectă și aplică legile și normele etice în contextul național, european și internațional în practica sa artistică și profesională.
40. Respectă drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.
41. Poate să gestioneze resursele necesare pentru implementarea unui proiect.
42. Poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului.

43. Poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.
44. Păstrează un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii.
45. Poate realiza autopromovarea.
46. Aplică strategii de muncă riguroasă, eficientă și responsabilă.
47. Demonstrează responsabilitate în respectarea drepturilor de autor și a normelor etice legate de utilizarea și distribuirea conținutului digital.
48. Dezvoltă o înțelegere profundă a impactului social și cultural al conținutului digital creat și vor manifesta un angajament față de producerea unui conținut responsabil și etic.
49. Poate lucra independent, luând decizii informate și creative, și adaptându-se rapid la noile tehnologii și tendințe din domeniul media digitală.
50. Manifesta responsabilitate în utilizarea serviciilor digitale, respectând normele și reglementările legale, inclusiv protecția datelor personale și drepturile de confidențialitate.
51. Dezvoltă conștiință etică privind impactul utilizării tehnologiilor digitale asupra societății și vor promova comportamente responsabile și sustenabile în mediul online.
52. Este capabil să identifice și să valorifice oportunitățile de auto-responsabilizare și cetățenie participativă prin intermediul tehnologiilor digitale, luând inițiative și implicându-se activ în comunitatea digitală.
53. Dezvoltă o conștiință critică asupra impactului social și cultural al creațiilor lor artistice și vor promova practici artistice care respectă diversitatea și incluziunea.
54. Este capabil să-și dezvolte propriul stil artistic și să exploreze noi direcții și tehnici în utilizând mediile digitale, menținându-se la curent cu tendințele și inovațiile din domeniu și adaptându-se rapid la schimbările tehnologice și artistice.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- 2166.4 ISCO 08 - editor publicații;
- 2166.7 ISCO 08 - designer media digitală;
- 2166.9 ISCO 08 - designer grafică.

4. Asigurarea traseelor flexibile de învățare în cadrul programului de studii

Flexibilizarea programului de studii este asigurată prin discipline opționale, discipline facultative și discipline complementare.

În cadrul programului de studii universitare de masterat *Design grafic – comunicare vizuală* flexibilizarea este asigurată prin componenta disciplinelor opționale, facultative și complementare.

Programul de studii universitare de masterat *Design grafic – comunicare vizuală* beneficiază de un număr de 112 de ore cumulate pentru disciplinele opționale.

Aceste discipline sunt:

Anul I

Modelare digitală 3D

Tehnici digitale de ilustrare a imaginii

Disciplinele de mai sus devin obligatorii în momentul în care opțiunea studentului se concretizează prin contractul de studii.

În conformitate cu prevederile *Regulamentului privind elaborarea planurilor de învățământ pentru programele de studii de la Universitatea de Vest din Timișoara*, pentru ca studenții să poată beneficia de **credite pentru activități de voluntariat** în baza prevederilor Legii învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare (articolul 127, alineatul (9)), disciplina *Voluntariat* este disponibilă în fiecare semestru în planurile de învățământ ale tuturor programelor de studii universitare de licență și de masterat, cu statut de disciplină facultativă, cu un număr de 2 credite ECTS.

Disciplinele facultative pot fi alese și din pachetele oferite de alte facultăți ale UVT.

În cadrul disciplinelor facultative, studentul își poate particulariza traseul de învățare prin parcurgerea ***Disciplinei complementare din domeniul artelor vizuale***. Acesta este ofertată semestrial putând fi aleasă dintr-un pachet de discipline propus de facultate, având un conținut interdisciplinar, dar complementar față de specificul programului de studiu parcurs de student.

5. Activitatea profesională și evaluarea studenților

Drepturile, obligațiile și condițiile desfășurării activității profesionale a studenților la Universitatea de Vest din Timișoara sunt reglementate prin *Codul drepturilor și obligațiilor studentului și Regulamentul privind activitatea profesională a studenților de la cichurile de studii universitare de licență și de masterat din UVT*, aprobat de Senatul UVT.

Forma și metodele de evaluare/examinare pentru fiecare disciplină din planul de învățământ se stabilesc prin fișele disciplinelor.

6. Examenul de finalizare a studiilor

În conformitate cu *Regulamentul privind organizarea și desfășurarea examenelor de finalizare a studiilor universitare de licență și de masterat la Universitatea de Vest din Timișoara*, aprobat de Senatul UVT, examenul de finalizare a studiilor universitare de masterat la orice program de studii universitare de masterat organizat la UVT constă într-o probă de elaborare și susținere a lucrării de disertație, pentru care se acordă **10 credite**.

Tematica și bibliografia corespunzătoare probelor examenului de finalizare a studiilor se publică pe site-ul propriu al fiecărei facultăți și/sau pe site-ul UVT înainte de începutul fiecărui an universitar.

Înscrierea la examenul de finalizare a studiilor este condiționată de alegerea de către student a temei lucrării de finalizare a studiilor în cel mult 60 de zile de la începutul anului universitar al anului de studii terminal.

Depunerea variantei finale a lucrării de finalizare a studiilor pe platforma de e-learning se face cu cel puțin 5 zile lucrătoare înainte de data programată pentru începerea examenului.

Fiecare lucrare de finalizare a studiilor va fi însoțită, în momentul depunerii, de *Raportul de similaritate* rezultat ca urmare a verificării originalității lucrării de finalizare a studiilor universitare printr-un soft specializat, pe platforma de e-learning a UVT.

Conform structurii anului universitar, la UVT examenele de finalizare a studiilor universitare se pot organiza în 3 sesiuni, de regulă în lunile iulie, septembrie și februarie.

Metodologia privind organizarea examenelor de finalizare a studiilor universitare de licență și masterat a Facultății de Arte și Design prevede:

- avizarea demersului creativ și conceptual-teoretic al lucrării de disertație de către o Comisie de predisertație constituită la nivel de program de studii,
- Comisia de predisertație este alcătuită din cadrele didactice titulare ale programului de studiu și eventuali colaboratori externi cu statut de invitați, cu participarea studentului și a cadrului didactic coordonator de disertație, precum și în prezența deschisă a celorlalți studenți din cadrul programului de studiu.
- Comisia are rolul de a valida sau de a respinge proiectele prezentate (dacă acestea nu întrunesc descriptorii de nivel minim pentru competențele prevăzute de specializare).
- Sesiunile de avizare a disertației au loc la termenele stabilite și anunțate la nivelul programelor de studii, după caz de 1 – 4 ori pe an.

7. Pregătirea pentru profesia didactică (*dacă este cazul*)

Studenții care doresc să opteze și pentru o carieră didactică în învățământul preuniversitar trebuie să parcurgă (complementar prezentului program de studii) și să finalizeze *Programul de formare psihopedagogică în vederea certificării competențelor pentru profesia didactică* și să obțină Certificatul de absolvire a acestui program. În Universitatea de Vest din Timișoara acest program este organizat prin intermediul Departamentului pentru Pregătirea Personalului Didactic (DPPD) și poate fi urmat în paralel cu studiile universitare sau în regim postuniversitar. Pentru mai multe informații, accesați linkul: <https://dppd.uvt.ro>.

LISTA DISCIPLINELOR STUDIATE, GRUPATE PE ANI ȘI SEMESTRE DE STUDII

Anul de studii I

An universitar 2024-2025

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P		C	S	L	P	
1.	Estetica designului urban I	Dsi	DO	FADMDGCV 1101	1		1		3					
2.	Estetica designului urban II	Dsi	DO	FADMDGCV 1201						1		1		3
3.	Etica cercetării	Dsi	DO	FADMDGCV 1102	1	1			2					
4.	Business și antreprenoriat în design I	Dsi	DO	FADMDGCV 1103	1		1		2					
5.	Business și antreprenoriat în design II	Dsi	DO	FADMDGCV 1203						1		1		2
6.	Modelare digitală 3D I	Dsi	DOP	FADMDGCV 1104	1		1		4					
	Tehnici digitale de ilustrare a imaginii I	Dsi	DOP	FADMDGCV 1105										
7.	Modelare digitală 3D II	Dsi	DOP	FADMDGCV 1204						1		1		4
	Tehnici digitale de ilustrare a imaginii II	Dsi	DOP	FADMDGCV 1205										
10.	Design grafic aprofundat I	DA	DO	FADMDGCV 1106	1		1		8					
11.	Design grafic aprofundat II	DA	DO	FADMDGCV 12106						1		2		7
12.	Comunicare vizuală pentru identitatea de corporație	DA	DO	FADMDGCV 1107	1		1		4					
13.	Comunicare vizuală pentru identitatea de corporație	DA	DO	FADMDGCV 1207						1		1		4
14.	Web design integrativ I	DA	DO	FADMDGCV 1108	1		1		4					
15.	Web design integrativ II	DA	DO	FADMDGCV 1208						1		1		4
16.	Prepress I	DA	DO	FADMDGCV 1109	1		1		3					
17.	Prepress II	DA	DO	FADMDGCV 1209						1		1		3
18.	Stagiu practică	DA	DO	FADMDGCV 1110	120h/an									3

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Semestrul II					
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P		C	S	L	P	
Total					8	1	7		30	7		8		30
Total ore didactice pe săptămână					16					15				

Nr. crt.	Discipline facultative	C1	C2	Cod	Semestrul I					Semestrul II				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
1.	Voluntariat I	-	DFAC	FADMDGCV1 111				60	2					
2.	Voluntariat II	-	DFAC	FADMDGCV1 211									60	2

Anul de studii II

An universitar 2025-2026

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite			
					Număr de ore/ săptămână				C		S	L	P	Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P						C		S	L	P
1.	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație I	Dsi	DO	FADMDGCV 2101	1	1			3									
2.	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație II	Dsi	DO	FADMDGCV 2201						2	2			3				
3.	Web design integrativ III	DA	DO	FADMDGCV 2102	1		1		4									
4.	Web design integrativ IV	DA	DO	FADMDGCV 2202						1		1		4				
5.	Design grafic aprofundat III	DA	DO	FADMDGCV 2103	1		3		8									
6.	Design grafic aprofundat IV	DA	DO	FADMDGCV 2203						1		1		8				
7.	Finisaje media tipărite	DA	DO	FADMDGCV 2104	1		1		5	1		1		5				
8.	Motion graphic I	DA	DO	FADMDGCV 2105	1		1		5									
9.	Motion graphic II	DA	DO	FADMDGCV 2205						1		1		5				
10.	Package design I	DA	DO	FADMDGCV 2106	1		1		5									
11.	Package design II	DA	DO	FADMDGCV 2206						1		1		5				
12.	Stagiu elaborare disertație																	
Total					6	1	7		30	7	2	5		30				
Total ore didactice pe săptămână					14					14								

Nr. crt.	Discipline facultative	C1	C2	Cod	Semestrul I				Cr	Semestrul II				
					C	S	L	P		C	S	L	P	Cr
1.	Voluntariat III	-	DFAC	FADMDGCV1111				60	2					
2.	Voluntariat IV	-	DFAC	FADMDGCV1211									60	2

Legendă:

C1	criteriul conținutului
C2	criteriul obligativității
DF	discipline fundamentale
DD	discipline în domeniu (unde este cazul)
DS	discipline de specialitate
DC	discipline complementare
DO	discipline obligatorii (impuse)
DOP	discipline opționale (la alegere)
DFAC	discipline facultative
CP	competență profesională
CT	competență transversală
C	activitate didactică de tip curs
S	activitate didactică de tip seminar
L	activitate didactică de tip laborator practic
P	activitate didactică de tip stagiul de practică

Responsabil program de studii,
Conf. univ. dr. Corina Nani

Director de departament,
Conf. univ. dr. Iosif Mihailo

Decan,
Conf. univ. dr. Diana Andreescu

Rector,
prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

BILANȚ GENERAL I (după criteriul conținutului)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore								Prevedere standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Întreg programul de studii			% din total	
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total		
1.	Discipline de sinteză	98	98	38	38	136	136	272	29,63%	Minim 2 discipline
2.	Discipline de aprofundare	112	246	130	158	242	404	646	70,37%	Minim 4 discipline
TOTAL		210	344	168	196	378	540	918	100%	904- 1016 h

BILANȚ GENERAL II (după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore								Prevedere standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Întreg programul de studii			% din total	
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total		
1.	Obligatorie	182	316	168	196	350	512	862	93,90%	Nu se specifică
2.	Opțională	28	28	-	-	28	28	56	6,1%	Nu se specifică
TOTAL		210	344	168	196	378	540	918	100%	-
3.	Facultative	-	120	-	120	-	240	240	Nu intră în calculul totalurilor	
Raport total ore de seminar/laborator/practică / ore de curs						1,42			1,2 – 1,5	

CORELAREA DINTRE COMPETENȚE, REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI DISCIPLINELE STUDIAȚE

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate

Rezultate așteptate ale învățării	Estetica designului urban I, II	Etică și antreprenoriat	Comunicare vizuală pentru identitatea de corporație I, II	Modelare digitală 3D I, II	Tehnici digitale de ilustrare a imaginii I, II	Web design integrativ I, II	Design grafic aplicat I, II	Prezentare I, II	Stăgii practice de specialitate	Voluntariat	Metodologia cercetării, scrierea academică și disertație I, II	Web design în teatru I, II, IV, V	Design grafic aplicat III, IV	Finanțare media tipărite III, IV	Monitorizare III, IV	Pachete de semn III, IV	Stăgii de abilitate de disertație	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină
Cunoștințe																									
1. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale.																									
2. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale.																									
3. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare.																									

Rezultate așteptate ale învățării	Estetica designului urban I, II	Etica ceretărilor	Business și antreprenoriat	Comunicare vizuală pentru identitatea de corporație I, II	Modelare digitală 3D I, II	Tehnici digitale de ilustrare a imaginii I, II	Web design integrativ I, II	Design grafic aplicat I, II	Prezentare I, II	Stagiu practică de specialitate	Voluntariat	Metodologia cercetării, scrierea academică și disertație I, II	Web design integrativ II I, I V	Design grafic aplicat III, IV	Finanțarea mediului tipărit III, IV	Motivare aplicativă III, IV	Pachete de design III, IV	Stagiul abordare de disertație	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină
4. Absolventul poate să analizeze și să deducă modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de medium pretins de cerințe.																											
5. Absolventul poate să rezolve creativ constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design grafic.																											
6. Absolventul poate să sintetizeze și să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului de design grafic.																											
7. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design.																											
8. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept, inclusiv interdisciplinar, în dezvoltarea proiectului de design grafic.																											
9. Absolventul poate să analizeze, să compare și să adapteze o anumită abordare în designul grafic.																											

Rezultate așteptate ale învățării	Estetica designului urban I, II	Etica cercetării	Business și antreprenoriat	Comunicare vizuală pentru identitatea de corporație I, II	Modelare digitală 3D I, II	Tehnici digitale de ilustrare a imaginii I, II	Web design integrativ I, II	Design grafic aplicat I, II	Prepres I, II	Stagiu practică de specialitate	Voluntariat	Metodologia cercetării, scrierea academică și disertație I, II	Web design integrativ II I, I V	Design grafic aplicat III, IV	Finisaje media tipărite III, IV	Motion graphic III, IV	Packaging design III, IV	Stagiul aborare de disertație	DisCIPLINA	Disciplina	Disciplina	Disciplina	Disciplina	Disciplina	Disciplina	Disciplina	Disciplina	Disciplina
Abilități																												
1. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului.																												
2. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial.																												
3. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor.																												
4. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime.																												
5. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității utilizării tipului de suport digital în elaborarea proiectului de design.																												
6. Absolventul poate să evalueze critic și să experimenteze creativ principiile designului grafic/comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare.																												

Rezultate așteptate ale învățărilor	Estetica designului urban I, II	Etica cercetării	Business și antreprenoriat	Comunicare vizuală pentru identitatea de corporație I, II	Modelare digitală 3D I, II	Tehnici digitale de ilustrare a imaginii I, II	Web design integrativ I, II	Design grafic aplicat I, II	Prezentare I, II	Stagiu practică de specialitate	Voluntariat	Metodologia cercetării, scrierea academice și disertație I, II	Web design integrativ I, II, I V	Design grafic aplicat III, IV	Finanțare media tipărite III, IV	Motion graphic III, IV	Packaging design III, IV	Stagiul aborare de disertație	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină
7. Absolventul poate să adapteze procesul de dezvoltare a proiectului în designul grafic la tendințele pieței.																											
Responsabilitate și autonomie																											
1. Absolventul adaptează contextului principiile codului de etică.																											
2. Absolventul adaptează contextului drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.																											
3. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei.																											
4. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă.																											
5. Absolventul compară și analizează diferite ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking.																											

Rezultate așteptate ale învățării	Estetica designului urban I, II	Etică cercetării	Business și antreprenoriat	Comunicare vizuală pentru identitatea de corporație I, II	Modelare digitală 3D I, II	Tehnici digitale de ilustrare a imaginii I, II	Web design integrativ I, II	Design grafic aprofundat I, II	Proces I, II	Stagiu practică de specialitate	Voluntariat	Metodologia cercetării, scrierea academică și disertație I, II	Web design integrativ II I, IV	Design grafic avansat III, IV	Finanțarea mediului tipărit III, IV	Motion graphic III, IV	Packaging design III, IV	Stagiul aborare de disertație	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină	Disciplină
6. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.																												
7. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului.																												
8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor.																												
9. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.																												
10. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora.																												

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie, profesionale și transversale

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate grupului țintă, ale pieței
1. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale.								Cunoștințe

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate grupului țintă, ale pieței
2. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale.								
3. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare.								
4. Absolventul poate să analizeze și să deducă modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de medium pretins de cerințe.								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate grupului țintă, ale pieței
5. Absolventul poate să rezolve creativ constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design grafic.								
6. Absolventul poate să sintetizeze și să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului de design grafic.								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului, adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate de grupul țintă, ale pieței
7. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design.								
8. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept, inclusiv interdisciplinar, în dezvoltarea proiectului de design grafic.								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate grupului țintă, ale pieței
9. Absolventul poate să analizeze, să compare și să adapteze o anumită abordare în designul grafic.								
Abilități								
1. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului.								
2. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial.								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului, adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate ale grupului țintă, ale pieței
3. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor.								
4. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime.								
5. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității utilizării								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului, adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate grupului țintă, ale pieței
tipului de suport digital în elaborarea proiectului de design.								
6. Absolventul poate să evalueze critic și să experimenteze creativ principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare.								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate grupului țintă, ale pieței
7. Absolventul poate să adapteze procesul de dezvoltare a proiectului în designul grafic la tendințele pieței.								
Responsabilitate și autonomie								
1. Absolventul adaptează contextului principiile codului de etică.								
2. Absolventul adaptează contextului drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmului și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului, adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate ale grupului țintă, ale pieței
din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.								
3. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei.								
4. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă.								
5. Absolventul compară și analizează diferite ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking.								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului, adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate de grupul țintă, ale pieței
6. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.								
7. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapă și pentru atingerea rezultatului.								
8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor.								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmurii și obiectivelor de realizare a învățării.	Corelarea celui mai valoros concept grafic elaborat, cu oportunitățile și constrângerile mediului utilizat, cu scopul de a face transpunerea în material finit	Ajustarea continuă a conceptului creativ la cerințele, specificațiile, limitările de buget și timp menționate în brief, și, construirea soluțiilor creative, viabile tehnic și inovatoare grafic.	Evaluarea și stabilirea soluției grafice optime pentru tipul/canalul de comunicare ales; Justificarea opțiunii prin intermediul unui discurs specializat, elevat, potențat de demonstrații practice, care recurge la tehnici avansate de proiectare și reprezentare 2D&3D	Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă și interdisciplinară a conceptului vizual și prototiparea, bi- sau tri-dimensională, în designul grafic.	Adecvarea soluțiilor de design la nevoile clientului adaptarea alternativelor grafice propuse cerințelor așteptate grupului țintă, ale pieței
9. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.								
10. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora.								