

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 interior și de produs
Denumirea calificării ¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Design interior și de produs
Titlul acordat:	Master în arte vizuale
Durata studiilor (în ani):	2
Număr de credite de studii transferabile:	120 ECTS
Forma de învățământ:	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):	0212 Modă, design pentru spațiu ambiental și design de produs (Fashion, interior and industrial design)

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.

PREZENTAREA GENERALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE *DESIGN INTERIOR ȘI DE PRODUS*

1. Misiunea programului de studii²

Misiunea programului de studii universitare *Design interior și de produs* este de creație, cercetare aplicată și educație, generând și transferând cunoaștere către societate prin:

a) creație individuală și colectivă de performanță în specializarea *Design interior și de produs*;

b) dezvoltarea cercetării aplicate în specializarea *Design interior și de produs*, precum și valorificarea și diseminarea națională și internațională a rezultatelor acestor cercetări aplicate;

c) 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 *Design interior și de produs* se concretizează în următoarele obiective:

a) promovarea creației și a cercetării aplicate de performanță din specializarea *Design interior și de produs*;

b) formarea la nivelul studiilor masterale a resurselor umane calificate pentru *Design interior și de produs*;

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

² 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.

2. Competențe și rezultate așteptate ale învățării formate în cadrul programului de studii *Design interior și de produs*.

A. COMPETENȚE³

Competențe-cheie⁴:

- Competențe digitale generale;
- Competențe antreprenoriale pentru design;
- Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmului și obiectivelor de realizare a învățării.

Competențe profesionale⁵:

- Aplicarea principiilor teoretice și practice ale profesiei, la un nivel avansat, pentru a rezolva teme complexe de proiectare, specifice designului industrial și a celui ambiental;
- Generarea ipotezelor funcționale și morfologice ale viitorului produs și/sau ambient, servindu-se de profunzia lui/ei cunoaștere a tehnologiilor CAD-CAM, a materialelor și tehnicilor de punere în operă, specifice creației de produs industrial și designului interior;
- Asamblarea și implementarea soluțiilor originale, inedite, avansate tehnologic și/sau conceptual, în limitele unui context cultural și tehnologic bine definit, încă de la începutul procesului de idee;
- Dezvoltarea unui mecanism critic și de interpretare a teoriilor, conceptelor, modelelor și metodelor contemporane, pentru a putea aprecia valoarea adăugată, prin design, aspectelor cotidiene ale vieții;
- Elaborarea soluțiilor și studiilor de design printr-o construcție strategică, folosind corect ipotezele, comparațiile, investigațiile, citarea surselor/dovezilor și formularea concluziilor.

Competențe transversale⁶:

a) Competențe personale:

- Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate

³ *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.

⁴ *Competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții* sunt acele competențe de care au nevoie toți cetățenii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, ocuparea unui loc de muncă, incluziune socială și cetățenie activă, fiind dezvoltate în perspectiva învățării pe tot parcursul vieții, începând din copilăria mică și pe tot parcursul vieții adulte, prin intermediul învățării formale, non-formale și informale.

⁵ *Competențele profesionale* reprezintă capacitatea de a realiza activitățile cerute la locul de muncă la nivelul calitativ specificat în standardul ocupațional. Acestea se dobândesc pe cale formală, respectiv prin parcurgerea unui program organizat de o instituție acreditată.

⁶ *Competențele transversale* reprezintă achizițiile valorice și atitudinale care depășesc un anumit domeniu/program de studii și se exprimă prin următorii descriptori: responsabilitate și autonomie, interacțiune socială, dezvoltare personală și profesională.

- Managementul timpului
- Gândire creativă

b) Competențe interpersonale:

- Lucrul în echipă, managementul echipelor și exprimarea verbală în spațiul public

c) Competențe de cetățenie globală:

- Respectarea codului de etică și conduită profesională, legislația muncii și dreptul de proprietate intelectuală

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII⁷

a) Cunoștințe⁸ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 7 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de masterat, presupun **cunoștințe foarte specializate și conștientizarea critică a acestora, unele dintre ele situându-se în avangarda nivelului de cunoștințe dintr-un domeniu de muncă sau de studiu, ca bază a unei gândiri și/sau cercetări originale:**

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 etapezeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare;
4. Absolventul poate să analizeze și să deducă modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de material și proces de producție pretins de cerințe;
5. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității utilizării tipului de proces tehnologic în elaborarea proiectului de design;
6. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software (CAD/CAM) necesar în elaborarea proiectului de design;
7. Absolventul poate să sintetizeze și să concluzioneze asupra relației dintre specificații și soluțiile de dezvoltare a proiectului de design interior și de produs;
8. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept, inclusiv interdisciplinar, în dezvoltarea proiectului de design interior și de produs;
9. Absolventul poate să analizeze, să compare și să adapteze o anumită abordare în designul interior și de produs;

⁷ *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.

⁸ *Cunoștințele (knowledge)* înseamnă rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu. Cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau faptice. Cunoștințele se exprimă prin următorii descriptori: cunoaștere, înțelegere și utilizare a limbajului specific, explicare și interpretare.

b) Abilități⁹ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 7 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de masterat, presupun **abilități de specialitate pentru rezolvarea problemelor în materie de cercetare și/sau inovare, pentru dezvoltarea de noi cunoștințe și proceduri și pentru integrarea cunoștințelor din diferite domenii:**

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 rezolve creativ constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design de interior și de produs;
5. Absolventul poate să aprecieze contextul și să depășească constrângerile în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime;
6. Absolventul poate să evalueze critic și să experimenteze creativ principiile designului interior și de produs, pe întreg procesul de proiectare;
7. Absolventul poate să adapteze procesul de dezvoltare a proiectului în designul interior și de produs la tendințele pieței;

c) Responsabilitate și autonomie¹⁰ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 7 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de masterat, presupun *gestionarea și transformarea situațiilor de muncă sau de studiu care sunt complexe, imprevizibile și necesită noi abordări strategice, prin asumarea responsabilității pentru a contribui la cunoștințele și practicile profesionale și/sau pentru revizuirea performanței strategice a echipelor:*

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 diferitele ipostaze tematice cu ajutorul *Design thinking*;
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;

⁹ *Abilitatea (skill)* reprezintă capacitatea de a aplica și de a utiliza cunoștințe pentru a duce la îndeplinire sarcini și pentru a rezolva probleme. Abilitățile sunt descrise ca fiind cognitive (implicând utilizarea gândirii logice, intuitive și creative) sau practice (implicând dexteritate manuală și utilizarea de metode, materiale, unelte și instrumente). Abilitățile se exprimă prin următorii descriptori: aplicare, transfer și rezolvare de probleme, reflecție critică și constructivă, creativitate și inovare.

¹⁰ *Responsabilitate și autonomie (responsibility and autonomy)* înseamnă capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale.

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.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- 216301 Designer industrial
- 216309 Asistent de cercetare în arte plastice - design industrial

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

În cadrul programului de studii universitare de masterat *Design interior și de produs* flexibilizarea este asigurată prin componenta *disciplinelor opționale, facultative și complementare*.

Programul de studii *Design interior și de produs* beneficiază de un număr de 112 de ore cumulate pentru disciplinele opționale.

Aceste discipline sunt după cum urmează:

Anul I

Tehnologii avansate de proiectare 2D-CAD, de modelaj și prototipare

3D elaborarea proiectului de design interior prin intermediul tehnologiilor CAD

Anul II

Teoriile culturale moderne și contemporane ale designului

Surse ale inovării

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 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.

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 ciclurile 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 predisație constituită la nivel de program de studii, 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	Codul disciplinei	Semestrul I 14 săptămâni					Semestrul II 14 săptămâni				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
1.	Estetica designului urban I	Dsi	DO	FADMDIP1101	1		1		3					
2.	Estetica designului urban II	Dsi	DO	FADMDIP1201						1		1		3
3.	Etica cercetării	Dsi	DO	FADMDIP1102	1	1			2					
4.	Business și antreprenoriat în design I	Dsi	DO	FADMDIP1103	1		1		3					
5.	Business și antreprenoriat în design II	Dsi	DO	FADMDIP1203						1		1		3
6.	Ergonomie, utilizatori, societate I	DA	DO	FADMDIP1105	1		1		4					
7.	Ergonomie, utilizatori, societate II	DA	DO	FADMDIP1205						1		1		4
8.	Dezvoltarea tehnologică a proiectului I	DA	DO	FADMDIP1106	1		1		4					
9.	Dezvoltarea tehnologică a proiectului II	DA	DO	FADMDIP1206						1		1		3
10.	Tehnologii avansate de proiectare 2D-CAD, de modelaj și de prototipare 3D	DA	DOP *	FADMDIP1107	1		1		4					
	Elaborarea proiectului de design interior prin intermediul tehnologiilor CAD			FADMDIP1108										
11.	Tehnologii avansate de proiectare 2D-	DA	DOP *	FADMDIP1207								1		4

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Codul disciplinei	Semestrul I 14 săptămâni					Semestrul II 14 săptămâni				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
	CAD, de modelaj și de prototipare 3D													
	Elaborarea proiectului de design interior prin intermediul tehnologiilor CAD			FADMDIP1208										
12.	Creație de produs și design interior I	DA	DO	FADMDIP1109	2		2		10					
13.	Creație de produs și design interior II	DA	DO	FADMDIP1209						2		3		10
14.	Stagiu practică de specialitate	DA	DO	FADMDIP1210	120 ore/an									3
TOTAL					8	1	7		30	6		8		30
Total ore didactice pe săptămână					16					14				

* opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

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	FADMDIP1111				60	2					
2.	Voluntariat II	-	DFAC	FADMDIP1211									60	2
3.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale I	-	DFAC	FADMDIP1112	1		1		2					
4.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale II	-	DFAC	FADMDIP1212						1		1		2

Anul de studii II

An universitar 2025-2026

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Codul disciplinei	Semestrul I 14 săptămâni					Semestrul II 14 săptămâni				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
1.	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație I	Dsi	DO	FADMDIP2102	1	1			3					
2.	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație II	Dsi	DO	FADMDIP2202						2	2			6
3.	Promovarea produselor I	DA	DO	FADMDIP2103	1		2		6					
4.	Promovarea produselor II	DA	DO	FADMDIP2203						1		1		8
5.	Creație de produs și design interior I	DA	DO	FADMDIP2104	3		4		10					
6.	Creație de produs și design interior II	DA	DO	FADMDIP2204						3		4		10
7.	Teoriile culturale moderne și contemporane ale designului I	Dsi	DOP*	FADMDIP2205	1		1		6					
	Surse ale inovării II			FADMDIP2106										
8.	Teoriile culturale moderne și contemporane ale designului I	Dsi	DOP*	FADMDIP2205						1		1		6
	Surse ale inovării II			FADMDIP2206										
Stagiu de elaborare și finalizare a lucrării de disertație 2 săptămâni cf. Structurii anului univ. al UVT														
TOTAL					6	1	7		30	7	2	6		30
Total ore didactice pe săptămână					14					15				

* opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

Nr. crt.	Discipline facultative	C1	C2	Cod	Semestrul II									
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
1.	Voluntariat III	-	DFAC	FADMDIP2107				60	2					
2.	Voluntariat IV	-	DFAC	FADMDIP2207									60	2
3.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale III	-	DFAC	FADMDIP1112	1		1		2					
4	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale IV	-	DFAC	FADMDIP1212						1		1		2

Legendă:

C1	criteriul conținutului
C2	criteriul obligativității
DA	discipline de aprofundare
DC	Disciplină complementară
Dsi	discipline de sinteză
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

Codul disciplinei: <facultate><departament><nr. disciplină>

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	70	70	64	64	134	134	268	29,26%	Minim 2 discipline
2.	Discipline de aprofundare	126	274	104	144	230	418	648	70,74%	Minim 4 discipline
TOTAL		196	344	168	208	364	552	916	100%	904- 1016 h

BILANȚ GENERAL II (după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore							
		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	142	182	324	498	862	89,74%
2.	Opțională	14	28	26	26	40	54	94	10,26%
TOTAL		196	344	168	208	364	552	916	100%
3.	Facultative	28	148	24	144	52	292	344	<i>Nu intră în calculul totalurilor</i>
Raport total ore de seminar/laborator/practică / ore de curs						1,51			1,2 – 1,5

Responsabil program de studii,
Conf. univ. dr. Sergiu Zegrean

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

Decan,
Conf. univ. dr. Diana Andreescu

Rector,
prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

CORELAREA DINTRE COMPETENȚE, REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI DISCIPLINELE STUDIATE

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate

Rezultate așteptate ale învățării	Estetica designului urbană I, II	Etica cercetării	Bussines și antreprenoriat în design I, II	Promovarea produselor și comunicare vizuală I, II	Ergonomie, utilizatori, societate I, II	Dezvoltarea tehnologică a proiectului	Tehnologii avansate de proiectare 2D-CAD, de modelaj și prototipare 3D	Elaborarea proiectului de design interior prin intermediul tehnologiilor CAD	Creație de produs și design interior I, II	Stagiu practică de specialitate	Voluntariat	Semnificație , utilitate, estetică urbană III, IV	Promovarea produselor și comunicare vizuală III, IV	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație I, II	Creație de produs și design interior III, IV	Teoriile culturale moderne și contemporane ale designului	Surse ale inovării	Stagiu de elaborare și finalizare a lucrării de disertație	Voluntariat
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 obiectivele de învățare.																			
4. Absolventul poate să analizeze și să deducă modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de material și proces de producție pretins de cerințe .																			
5. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității utilizării tipului de proces tehnologic în elaborarea proiectului de design.																			
6. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software (CAD/CAM) necesar în elaborarea proiectului de design.																			
7. Absolventul poate să sintetizeze și să concluzioneze asupra relației dintre specificații și soluțiile de dezvoltare a proiectului de design interior și de produs.																			
8. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept, inclusiv interdisciplinar, în dezvoltarea proiectului de design interior și de produs.																			
9. Absolventul poate să analizeze, să compare și să adapteze o anumită abordare în designul interior și de produs.																			
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 sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor.																			
4. Absolventul poate să rezolve creativ constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design de interior și de produs.																			
5. Absolventul poate să aprecieze contextul și să depășească constrângerile în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime.																			

Rezultate așteptate ale învățări	Estetica designului urbană I, II	Etica cercetării	Business și antreprenoriat în design I, II	Promovarea produselor și comunicare vizuală I, II	Ergonomie, utilizatori, societate I, II	Dezvoltarea tehnologică a proiectului	Tehnologii avansate de proiectare 2D-CAD, de modelaj și prototipare 3D	Elaborarea proiectului de design interior prin intermediul tehnologiilor CAD	Creație de produs și design interior I, II	Stagiu practică de specialitate	Voluntariat	Semnificație, utilitate, estetică urbană III, IV	Promovarea produselor și comunicare vizuală III, IV	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație I, II	Creație de produs și design interior III, IV	Teoriile culturale moderne și contemporane ale designului	Surse ale inovării	Stagiu de elaborare și finalizare a lucrării de disertație	Voluntariat
6. Absolventul poate să evalueze critic și să experimenteze creativ principiile designului interior și de produs, pe întreg procesul de proiectare.																			
7. Absolventul poate să adapteze procesul de dezvoltare a proiectului în designul interior și de produs 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 diferitele ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking.																			
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 transversale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmului și obiectivelor de realizare a învățării	Aplicarea principiilor teoretice și practice ale profesiunii, la un nivel avansat, pentru a rezolva teme complexe de proiectare, specifice designului industrial și a celui ambiental	Generarea ipotezelor funcționale și morfologice ale viitorului produs și/sau ambient, servindu-se de profunzimea lui/ei cunoaștere a tehnologiilor CAD-CAM, a materialelor și tehnicilor de punere în operă, specifice creației de produs industrial și designului interior	Asamblarea și implementarea soluțiilor originale, inedite, avansate tehnologic și/sau conceptual, în limitele unui context cultural și tehnologic bine definit, încă de la începutul procesului de idee	Dezvoltarea unui mecanism critic și de interpretare a teoriilor, conceptelor, modelelor și metodelor contemporane, pentru a putea aprecia valoarea adăugată, prin design, aspectelor cotidiene ale vieții	Elaborarea soluțiilor și studiilor de design printr-o construcție strategică, folosind corect ipotezele, comparațiile, investigațiile, citarea surselor/dovezilor și formularea concluziilor	Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate	Managementul timpului	Gândire creativă	Lucrul în echipă, managementul echipelor și exprimarea verbală în spațiul public	Respectarea codului de etică și conduită profesională, legislația muncii și dreptul de proprietate intelectuală			

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 obiectivele de învățare													
4. Absolventul poate să analizeze și să deducă modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de material și proces de producție pretins de cerințe													
5. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității utilizării tipului de proces tehnologic în elaborarea proiectului de design.													
6. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software (CAD/CAM) necesar în elaborarea proiectului de design.													
7. Absolventul poate să sintetizeze și să concluzioneze asupra relației dintre specificații și soluțiile de dezvoltare a proiectului de design interior și de produs.													
8. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept, inclusiv interdisciplinar, în dezvoltarea proiectului de design interior și de produs.													
9. Absolventul poate să analizeze, să compare și să adapteze o anumită abordare în designul interior și de produs.													
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 sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor													
4. Absolventul poate să rezolve creativ constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design de interior și de produs.													

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie			Competențe profesionale					Competențe transversale				
	Competențe digitale generale	Competențe antreprenoriale pentru design	Identificarea nevoilor de învățare și a modalităților, ritmului și obiectivelor de realizare a învățării	Aplicarea principiilor teoretice și practice ale profesiunii, la un nivel avansat, pentru a rezolva teme complexe de proiectare, specifice designului industrial și a celui ambiental	Generarea ipotezelor funcționale și morfologice ale viitorului produs și/sau ambient, servindu-se de profunzimea lui/ei cunoaștere a tehnologiilor CAD-CAM, a materialelor și tehnicilor de punere în operă, specifice creației de produs industrial și designului interior	Asamblarea și implementarea soluțiilor originale, inedite, avansate tehnologic și/sau conceptual, în limitele unui context cultural și tehnologic bine definit, încă de la începutul procesului de idee	Dezvoltarea unui mecanism critic și de interpretare a teoriilor, conceptelor, modelelor și metodelor contemporane, pentru a putea aprecia valoarea adăugată, prin design, aspectelor cotidiene ale vieții	Elaborarea soluțiilor și studiilor de design printr-o construcție strategică, folosind corect ipotezele, comparațiile, investigațiile, citarea surselor/dovezilor și formularea concluziilor	Efficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate	Managementul timpului	Gândire creativă	Lucrul în echipă, managementul echipelor și exprimarea verbală în spațiul public	Respectarea codului de etică și conduită profesională, legislația muncii și dreptul de proprietate intelectuală
	5. Absolventul poate să aprecieze contextul și să depășească constrângerile în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime.												
	6. Absolventul poate să evalueze critic și să experimenteze creativ principiile designului interior și de produs, pe întreg procesul de proiectare.												
7. Absolventul poate să adapteze procesul de dezvoltare a proiectului în designul interior și de produs 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 diferitele ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking													
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													
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													