

# PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2024-2025

<b>Facultate:</b>	<b>Facultatea de Arte și Design</b>
<b>Ciclul de studii universitare:</b>	Masterat
<b>Denumirea programului de studii universitare de masterat:</b>	Arte grafice
<b>Denumirea calificării<sup>1</sup> dobândită în urma absolvirii programului de studii:</b>	Specialist în arte grafice
<b>Titlul obținut:</b>	Master în arte vizuale
<b>Durata studiilor (în ani):</b>	2 ani
<b>Numărul de credite transferabile:</b>	120 ECTS
<b>Forma de învățământ:</b>	Învățământ cu frecvență (IF)
<b>Limba de predare:</b>	Română
<b>Locația geografică de desfășurare a studiilor:</b>	Timișoara
<b>Încadrarea programului de studii în domenii de știință</b>	
<b>Domeniul fundamental:</b>	Științe umaniste și arte
<b>Ramura de știință:</b>	Arte
<b>Domeniul de studii universitare de masterat:</b>	Arte vizuale
<b>Denumirea domeniului <u>larg</u> de studii (conform DL-ISCED F-2013):</b>	02 Arte și științe umaniste (Art and Humanities)
<b>Denumirea domeniului <u>restrâns</u> de studii (conform DR-ISCED F-2013):</b>	021 Arte (Arts)
<b>Denumirea domeniului <u>detaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):</b>	0213 Arte frumoase (Fine arts)

<sup>1</sup> *Calificarea (qualification)* este rezultatul formal al unui proces de evaluare și validare, care este obținut atunci când un organism/o autoritate competentă 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

## 1. Misiunea și obiectivele programului de studii<sup>22</sup>

**Misiunea programului de studii universitare de masterat *Arte grafice*** este de a forma specialiști cu un grad înalt de pregătire profesională necesară într-un domeniu concurențial, generos pe piața muncii, competitivi în plan național și internațional, prin ofertarea unui conținut curricular solid ce acoperă la nivel teoretic și practic atât procesul creației artistice interdisciplinare, cât și al graficii aplicate în perimetrul publicitar, al graficii de carte, ilustrației, al graficii editoriale și al animației 2D. Totodată, se are în vedere asigurarea platformei cognitive în vederea continuării cercetării și creației artistice la nivelul studiilor doctorale și post-doctorale.

### **Obiectivele programului de studii universitare de masterat *Arte grafice***

Varietatea și ofensiva tehnologiei în domeniul artelor grafice actuale pot să impună, în evoluția gândirii artistice, noi alternative, mai nuanțate, mai actuale la oferta vizuală a

---

<sup>22</sup> 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, tezurizarea 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.

contemporaneității. Programul de studii universitare de masterat *Arte grafice* dezvoltă atât ramura aplicată, cât și pe cea conceptual-creativă a artelor grafice, în prezent, cele mai solicitate direcții deopotrivă pe piața forței de muncă și în perimetrul artei contemporane. Ofertarea acestui program este urmarea firească a solicitărilor studenților și absolvenților de licență dornici să aprofundeze și să-și dezvolte cunoștințele de specialitate în acest domeniu pentru a putea face față cerințelor pieței de muncă, dar și o rezultată a discuțiilor purtate cu reprezentanți ai sferei culturale și economice din domeniul artelor vizuale. Disciplinele propuse, prin conținutul tematic, vin în întâmpinarea eforturilor studenților masteranzi de a dobândi un înalt și competitiv nivel de pregătire profesională.

**Obiectivul general al programului de studii universitare de masterat *Arte grafice*** este formarea profesională orientată spre oportunitățile multiple din perimetrul artelor grafice și a pieței de artă, prin diversificarea abordărilor conceptuale, a limbajului vizual adecvat conținuturilor specifice, a cunoașterii și utilizării avansate a tehnicilor tradiționale coroborate cu tehnologiile digitale și noile media utilizate în domeniile tipografiei și artei contemporane.

**Obiective specifice:**

1. Formarea unui sistem individual de educație permanentă prin relevarea unor modalități de integrare a cunoștințelor de specialitate, a proiectelor și practicilor artistice în contextul artelor grafice contemporane;
2. Dezvoltarea unor abilități critice de selecție și însușire a multiplelor tendințe teoretice și practice prezente în artele grafice contemporane;
3. Cercetarea profesională inter și multidisciplinară, prin familiarizarea cu și însușirea celor mai noi și avansate cunoștințe în domeniu;
4. Dezvoltarea de abilități de cercetare independentă, responsabilizarea masterandului cu privire la calitatea pregătirii profesionale, inițierea și participarea la derularea proiectelor multidisciplinare și interactive;
5. Identificarea, abordarea și soluționarea de probleme cognitive noi, prin dezvoltarea practicii experimentale cu valorificarea celor mai diverse concepte, tehnici, materiale și echipamente în scopul deschiderii a noi direcții profesionale.

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

### A. COMPETENȚE<sup>33</sup>

#### Competențe-cheie<sup>44</sup>:

- C. 1 Competențe multilingvistice
- C. 2 Competențe digitale
- C. 3 Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți
- C. 4 Competențe de conștientizare și exprimare culturală
- C. 5 Competențe antreprenoriale

#### Competențe profesionale<sup>55</sup>:

- CP1. Adaptează conceptul artistic la locație-Ajustează planurile la alte locații în ceea ce privește conceptul artistic;
- CP2. Adună materiale de referință pentru opera de artă -Adună eșantioane de materiale care sunt de așteptat să fie utilizate în procesul de creație, mai ales dacă opera de artă dorită necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție;
- CP3. Contextualizează activitatea artistică-Identifică influențele și încadrează activitatea sa într-o anumită tendință care poate fi de natură artistică, estetică sau filosofică. Analizează evoluția tendințelor artistice, se consultă cu experți din domeniu, participă la evenimente etc;
- CP4. Creează opere de artă - Taie, formează, montează, toarnă sau manevrează în alt mod materialele în încercarea de a crea o operă de artă selectată - chiar dacă artistul nu stăpânește procesele tehnice sau dacă acesta nu este utilizat ca specialist;

---

<sup>33</sup> *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.

<sup>44</sup> *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.

<sup>55</sup> *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.

- CP5. Definește abordarea artistică - Definește propria abordare artistică, analizând activitatea anterioară și experiența pe care o are, identificând componentele semnăturii creative și pornind de la aceste cercetări pentru a descrie viziunea artistică proprie;
- CP6. Dezvoltă un cadru artistic-Elaborează un cadru de investigare a aspectelor artistice;
- CP7. Discută pe marginea obiectelor de artă-Prezintă și discută natura și conținutul operei de artă, realizată sau care vor fi produse cu un public, regizori de artă, editori de catalog, jurnaliști și alte părți interesate;
- CP8. Explicitează procesele artistice-Explică eforturile depuse în vederea creației artistice ca un proces intelectual și/sau sensibil care face parte dintr-un mediu cultural și ca o urmărire tenace a dezvoltării individuale;
- CP9. Monitorizează progresele din domeniul artelor-Monitorizează evenimente artistice, tendințe și alte evoluții. Citește publicații de artă recente pentru a dezvolta idei și a păstra legătura cu activitățile de artă relevante de la nivel mondial;
- CP10. Păstrează un portofoliu artistic-Păstrează portofoliile de activități artistice pentru a prezenta stiluri, interese, capacități și realizări;
- CP11. Selectează materiile prime pentru crearea de obiecte de artă-Selectează materiile prime în scopuri artistice în funcție de rezistență, culoare, textură, greutate, dimensiune și alte caracteristici care ar trebui să garanteze fezabilitatea creației artistice în ceea ce privește forma, culoarea preconizată etc. - chiar dacă rezultatul ar putea fi diferit. Se pot folosi materii prime în scopuri artistice, cum ar fi vopseaua, cerneala, culorile acrilice, cărbunele, uleiul sau programele informatice, precum și reziduurile, produsele vii (fructe etc.) și orice fel de materiale, în funcție de proiectul creativ;
- CP12. Studiază tehnici artistice-Studiază o varietate de tehnici artistice și învață cum să le aplice în proiecte artistice concrete;
- CP13. Alege stiluri de ilustrare - Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului;
- CP14. Asigură calitatea vizuală a decorurilor - Inspectează și modifică decorul peisagistic și modul în care este aranjat platoul pentru a asigura o calitate vizuală optimă având în vedere restricțiile de timp, buget și forță de muncă;
- CP15. Concepe elemente vizuale - Concepe și aplică elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a exprima emoții sau idei;
- CP16. Creează desene originale - Creează desene originale, pe baza textelor, a cercetărilor aprofundate și a discuțiilor purtate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii;

- CP17. Creează imagini digitale - Creează și prelucrează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care descriu obiecte animate sau care ilustrează un proces, utilizând animația pe calculator sau programe de modelare;
- CP18. Creează schițe - Desenează schițe pentru a se pregăti pentru un desen sau ca tehnică artistică de sine stătătoare;
- CP19. Elaborează propuneri de proiecte artistice - Scrie propuneri de proiecte pentru centre de artă, pentru reședințe de artiști și galerii;
- CP20. Selectează teme - Selectează teme în funcție de interesul personal sau public sau conform indicațiilor unui editor sau agent;
- CP21. Utilizează tehnici de ilustrare digitale - Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală;
- CP22. Utilizează tehnici de ilustrare tradiționale - Creează desene cu ajutorul tehnicilor de ilustrare tradiționale, cum ar fi acuarelă, stilou și tuș, aerograf, pictura în ulei, pasteluri, gravură în lemn și decupaje de linoleum;
- CP23. Creează animații - Concepe și dezvoltă animații vizuale utilizându-și creativitatea și competențele informatice. Face ca obiectele sau personajele să pară vii prin manipularea luminii, a culorii, a texturii, a umbrelor și a transparenței, sau prin manipularea imaginilor statice pentru a da impresia de mișcare;
- CP24. Creează imagini animate - Creează și dezvoltă imagini bidimensionale și tridimensionale în mișcare și animații;
- CP25. Definește abordarea artistică - Definește propria abordare artistică, analizând activitatea anterioară și experiența pe care o are, identificând componentele semnăturii creative și pornind de la aceste cercetări pentru a descrie viziunea artistică proprie;
- CP26. Creează secvențe narrative pentru filme de animație - Elaborează secvențe narrative și fire narrative pentru filmele de animație, utilizând software pentru computere și tehnici de desen manual;
- CP27. Proiectează grafică computerizată - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei;
- CP28. Convertește obiecte reale în obiecte de animație - Convertește obiecte reale în elemente de animație vizuala, utilizând tehnici de animație cum ar fi scanarea optică;
- CP29. Editează imagini animate digitale - Utilizează software specializat pentru a edita imagini video în vederea utilizării într-o producție artistică;
- CP30. Dezvoltă idei creative - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative;

CP31. Analizează textele care urmează să fie ilustrate - Analizează textele care urmează să fie ilustrate; caută și verifică sursele;

CP32. Interpretează nevoia de ilustrare - Comunică cu clienții, editorii și autorii pentru a interpreta și a înțelege pe deplin nevoile lor profesionale;

CP33. Gândește în mod creativ - Generează idei noi sau le combină pe cele existente pentru a dezvolta soluții inovatoare și noi;

CP34. Explicitează procesele artistice - Explică eforturile depuse în vederea creației artistice ca un proces intelectual și/sau sensibil care face parte dintr-un mediu cultural și ca o urmărire tenace a dezvoltării individuale.

### **Competențe transversale<sup>66</sup>:**

#### *a) Competențe personale:*

CT1. Respectă angajamente - Îndeplinește sarcini în mod autodisciplinat, fiabil și cu orientare spre obiective;

CT2. Gestionează evoluția personală - Își asumă și își promovează propriile aptitudini și competențe pentru a avansa în viața profesională și privată.

#### *b) Competențe interpersonale:*

CT3. Interacționează cu cetățenii și se implică în comunități, evaluând informațiile și sursele acestora, reflectând asupra propriilor idei, valori și roluri și recunoscând și respectând ideile, valorile și rolurile celorlalți;

CT4. Executarea unor sarcini profesionale complexe care presupun creativitate și inovare, în condiții de autonomie și de independentă profesională, prin angajarea în sarcină și asumarea responsabilității.

#### *c) Competențe de cetățenie globală:*

CT5. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală, toleranță, respect pentru diversitate pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale.

---

<sup>66</sup> *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.

## B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII<sup>77</sup>

a) **Cunoștințe**<sup>88</sup> - 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.**

Studentul/absolventul:

1. Abordează proiecte artistice și de comunicare vizuală complexe, demonstrând creativitate și inovare în soluționarea problemelor;
2. Alege teme și subiecte din diferite domenii ca suport ideatic pentru realizarea mesajului pe care îl argumentează în mod sistematic din punct de vedere teoretic;
3. Are cunoștințe de elaborare a unui eseu pe teme de istoria artei;
4. Capacitatea de a adapta designul grafic computerizat în funcție de cerințele proiectului și a nevoilor clientului, asigurându-se că mesajul este transmis clar și eficient;
5. Capacitatea de a adapta și combina diferitele tehnici tradiționale de ilustrare pentru a obține efecte artistice complexe și captivante;
6. Capacitatea de a adapta tehnicile tradiționale în funcție de cerințele proiectului și a contextului creativ;
7. Capacitatea de a analiza și de a evalua diferitele stiluri de ilustrare pentru a selecta cel mai potrivit pentru proiectul artistic și pentru cerințele clientului;
8. Capacitatea de a concepe și a dezvolta animații vizuale complexe, folosindu-se de creativitatea și competențele informatice pentru a da viață obiectelor și personajelor;
9. Capacitatea de a crea compoziții vizuale coerente și expresive, care să comunice mesajul dorit;
10. Capacitatea de a crea și a dezvolta imagini bidimensionale și tridimensionale în mișcare, folosind tehnici și software-uri specializate în animație;

---

<sup>77</sup> *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.

<sup>88</sup> *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.



11. Capacitatea de a evalua și de a selecta materialele potrivite în funcție de specificațiile și nevoile proiectului de artă, inclusiv materiale care necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție;
12. Capacitatea de a identifica și a selecta teme relevante și interesante pentru a explora în proiectele de artă grafică și vizuală;
13. Capacitatea de a integra ilustrațiile digitale în proiecte de grafică pentru a îmbunătăți comunicarea vizuală și impactul estetic;
14. Capacitatea de a integra în mod creativ și original desenele originale în proiectele de arte grafice și vizuale, pentru a comunica eficient și pentru a atrage audiența;
15. Capacitatea de a interpreta și de a extrage în mod eficient mesaje și teme relevante din textele furnizate;
16. Capacitatea de a sincroniza sunetul și imaginea în timpul editării, pentru a crea o experiență cinematografică captivantă și armonioasă;
17. Capacitatea de a utiliza software specializat pentru ilustrație digitală pentru a crea desene precise și detaliate;
18. Capacitatea de a utiliza software-uri de modelare și animație pentru a realiza imagini digitale realiste și atractive;
19. Chestionează statutul obiectului de artă în contextul artei moderne și contemporane;
20. Chestionează, analizează, interpretează și prelucrează informații privind stilistica și morfologia obiectului de artă pentru contextualizarea proiectelor personale de creație artistică în sfera artelor vizuale;
21. Citește și analizează publicațiile de artă recente pentru a-și lărgi cunoștințele și perspectiva asupra domeniului artistic;
22. Colectează, organizează și utilizează un material bibliografic (idei, citate, texte integrale, teorii, etc) în cercetarea și dezvoltarea conceptului personal;
23. Competența în a analiza și a interpreta cerințele și indicațiile clienților sau a altor părți interesate pentru a alege teme potrivite pentru proiecte artistice;
24. Competența în a concepe și a aplica elemente vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa pentru a comunica emoții, idei și mesaje;
25. Competența în a identifica și a colecta materialele necesare pentru a susține procesul creativ într-o operă de artă, inclusiv eșantioane de materiale și resurse relevante;
26. Competența în a transforma concepte și idei în desene vizuale coerente și expresive, adaptate scopului și contextului proiectului;
27. Competența în adaptarea stilului și tehnicilor de ilustrare în funcție de specificul proiectului și de preferințele publicului țintă;

28. Competența în adaptarea și integrarea obiectelor reale în mediul digital al animației, folosindu-se de software-uri și tehnologii specializate;
29. Competența în aplicarea efectelor și tehnicilor digitale pentru a obține efecte vizuale complexe și atrăgătoare;
30. Competența în aplicarea principiilor de animație pentru a da viață obiectelor și personajelor în imagini animate;
31. Competența în aplicarea tehnicilor tradiționale pentru a aduce o calitate artistică și autenticitate în ilustrațiile create;
32. Competența în evaluarea și înțelegerea contextului și a scopului ilustrațiilor pentru a asigura că acestea satisfac nevoile profesionale ale clienților;
33. Competența în formularea întrebărilor și a ipotezelor de cercetare care să ghideze explorarea și dezvoltarea tematicii artistice;
34. Competența în identificarea și înțelegerea publicului țintă pentru a adapta ilustrațiile în consecință, în funcție de caracteristicile acestuia și a contextului comunicării;
35. Competența în integrarea imaginilor, textului și altor elemente grafice pentru a comunica eficient conceptele și ideile;
36. Competența în integrarea tehnicilor tradiționale de ilustrare în proiectele de arte grafice pentru a adăuga profunzime și autenticitate lucrărilor;
37. Competența în utilizarea schițelor ca instrument pentru a dezvolta și a explora idei artistice, compoziții și concepte;
38. Competența în utilizarea software-urilor specializate pentru animație și în tehnici de desen manual pentru a crea personaje, decoruri și acțiuni care să contribuie la construirea poveștii;
39. Competența în utilizarea surselor diverse și în verificarea informațiilor pentru a asigura relevanța și coerența ilustrațiilor în raport cu textul analizat;
40. Contextualizează obiectul artistic din perspectiva resemantizării și atribuirii de noi sensuri;
41. Cunoaște biografia artiștilor importanți din secolele XIX și XX;
42. Cunoaște caracteristicile curentelor artistice din secolele XIX și XX;
43. Cunoaște contextul cultural și evoluția Modernismului, Avangardei și Post-modernismului în artă;
44. Cunoaște metode de contextualizare teoretică a propriei creații în raport cu moștenirea culturală anterioară;
45. Cunoaște metodologia de cercetare specifică istoriei artei;

46. Cunoaște procedeele de print pentru a respecta în proiectul propus nevoile specifice de multiplicare;
47. Cunoaște și poate analiza opere de artă de referință pentru perioada modernă și contemporană
48. Cunoaște și selectează cromatică, utilizând coduri și profile specifice a culorilor, adaptate proiectului propus;
49. Cunoaște și selectează suportul de printare a cărții, funcție de calitate, grosime și destinația utilizării acestuia;
50. Cunoaște și stăpânește tehnicile și tehnologiile specifice domeniului, de la cele tradiționale până la utilizarea instrumentarului digital;
51. Cunoaște și utilizează aparatul conceptual și metodologic pentru a iniția un proiect artistic interdisciplinar;
52. Cunoaște și utilizează limbajul vizual la un nivel de exprimare superior în forme figurative sau abstracte, abordând tematici de actualitate;
53. Cunoaște și utilizează o diversitate conceptuală, metodologică, teoretică și practică în realizarea de proiecte artistice inovative în aria artelor grafice;
54. Cunoaște tendințele artei contemporane prin prisma analizei de natură artistică, estetică, socială sau filosofică prin studiul literaturii de specialitate, a revistelor de actualitate și documentarea online;
55. Cunoaște teorii ale artei și terminologia specifică în vederea formulării unor argumente adecvate privind propriul demers artistic;
56. Cunoaște, înțelege, aplică sau formulează metode de cercetare artistică în domeniul artelor grafice și a artelor vizuale pe care le poate implementa;
57. Cunoaște și utilizează normele de scriere academică;
58. Demonstrează că este la curent cu noile direcții artistice internaționale, prin consultarea publicațiilor, articolelor și studiilor recente în ceea ce privește arta contemporană;
59. Demonstrează cunoștințe aprofundate de utilizare a tehnicilor grafice tradiționale și digitale în teme și proiecte artistice complexe utilizate în animație precum: gravură, ilustrație, animație 2D, grafică de carte, grafică publicitară și tehnoredactare computerizată (DTP);
60. Demonstrează cunoștințe avansate a limbajului vizual din perspectiva istoriei și teoriei artei în raport cu percepția publicului;
61. Demonstrează o capacitate selectivă, de analiză și sinteză cât și de interpretare critic-constructivă în diverse domenii ale artelor graficii : graficii conceptuale, gravurii,

- animației 2D, ilustrației, graficii publicitare, graficii de carte din perspectiva diacronică, stilistică, morfologică și semantică;
62. Deține cunoștințe de interpretarea a conceptelor compoziționale utilizate în diverse proiecte artistice realizate în domeniului arte vizuale respectiv specializării artelor grafice;
  63. Dezvoltarea unei înțelegeri profunde a istoriei și a tradițiilor din spatele tehnicilor tradiționale de ilustrare, precum și a rolului lor în cadrul artei contemporane;
  64. Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a structurii narrative și a storytelling-ului vizual pentru a crea animații care să capteze atenția și să transmită mesaje puternice;
  65. Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a procesului de conversie a obiectelor reale în elemente de animație, inclusiv a aspectelor tehnice și estetice implicate;
  66. Distinge cunoștințe esențiale în contextualizarea lucrărilor artistice identificând tendințele specifice artei vizuale și recunoaște fenomenele picturii contemporane în urma unor cercetări originale;
  67. Este capabil să își încadreze practica artistică atât în tendințele actuale ale artelor vizuale, cât și într-un context cultural;
  68. Este capabil să se folosească de tehnologii specifice montajului de carte „pop-up”, precum tehnologia „cut-out” sau pliarea formelor;
  69. Este capabil să utilizeze adecvat în comunicarea profesională terminologia specifică;
  70. Este în măsură să realizeze o machetă a viitorului produs, utilizând tehnologii și materiale specifice genului;
  71. Este în măsură să utilizeze genuri grafice precum desenul, gravura sau diverse tehnici digitale în vederea realizării ilustrațiilor interactive;
  72. Este la curent cu realizările din ilustrația de carte contemporană, prin studiul și analiza acestora din varii materiale bibliografice: producții de tip „pop-up”, reviste, cataloage, site-uri de specialitate;
  73. Explorează concepte teoretice și estetice pentru a fundamenta procesul său artistic;
  74. Explorează și analizează evoluția tendințelor artistice contemporane și tradiționale;
  75. Identifică influențele culturale și istorice asupra practicii artistice;
  76. Identifică surse de documentare și bibliografice adecvate temei plastice și subiectului;
  77. Identifică și articulează temele și motivele recurente din munca sa artistică anterioară;

78. Inițiază și dezvoltă în viziune proprie concepte inter și transdisciplinare în elaborarea proiectului artistic în aria artelor grafice, prin analizarea operei de artă în diverse contexte culturale;
79. Inovează și propune formule conceptuale, adaptând corespunzător nevoilor conceptuale, originale soluții tehnice;
80. Interpretează selectiv teorii contemporane ale artei, atât în cercetare, cât și în practica artistică;
81. Înțelege și aplică principii etice în cercetarea și prezentarea lucrărilor artistice, inclusiv respectarea drepturilor de autor, confidențialitatea și integritatea în cercetare;
82. Poate elabora un eseu argumentat pe baza documentării, analizei și studiului operelor de artă;
83. Poate exprima o temă de larg interes într-o compoziție grafică de șevalet sau instalație spațială prin elemente de comunicare vizuală specifice;
84. Poate propune noi concepte și creații în domeniu, beneficiind și aplicând rezultatele cercetării de specialitate, oferind soluția optimă în raport cu subiectul propus;
85. Studiază și cercetează tehnicile de realizare a proiectului, adaptând nevoilor de montaj și pliere variate forme și materiale, adaptate structurilor compoziționale propuse;
86. Transpune ideea în materiale și tehnici adecvate comunicării vizuale a mesajului, în mod narativ sau simbolic;
87. Utilizează portofoliul său artistic pentru a comunica și a promova propria sa viziune și abordare artistică către public și potențiali colaboratori.

**b) Abilități<sup>99</sup>** - 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.**

Studentul/absolventul:

1. Competența în a evalua și a selecta materialele prime adecvate pentru a crea obiecte de artă, luând în considerare caracteristicile lor fizice și estetice;

---

<sup>99</sup> *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.

2. Dezvoltarea unor cunoștințe extinse și a unei înțelegeri a materialelor artistice și a modului în care acestea pot fi utilizate pentru a îmbogăți și a susține creația artistică;
3. Abilitatea de a adapta elementele vizuale în funcție de context și publicul țintă, pentru a asigura eficacitatea comunicării vizuale;
4. Abilitatea de a aplica în mod creativ și inovator tehnici artistice diverse pentru a exprima conceptele și ideile într-un mod original și captivant;
5. Abilitatea de a crea desene originale și distinctive, bazate pe texte, cercetări și discuții aprofundate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii relevanți;
6. Abilitatea de a desena schițe preliminare precise și detaliate pentru a pregăti și a planifica proiectele artistice viitoare;
7. Abilitatea de a experimenta și de a explora diferite abordări și combinații ale elementelor vizuale pentru a obține efecte artistice și estetice deosebite;
8. Abilitatea de a genera și a dezvolta idei creative și inovatoare pentru teme și concepte artistice, pornind de la propriile interese sau cerințele proiectului;
9. Abilitatea de a identifica și a utiliza materialele potrivite pentru a exprima conceptele și ideile artistice în moduri inovatoare și expresive;
10. Abilitatea de a integra elemente grafice și vizuale diverse în imagini digitale pentru a comunica concepte și idei complexe;
11. Abilitatea de a integra elemente grafice și vizuale în mișcare pentru a comunica idei și concepte într-un mod captivant și dinamic;
12. Abilitatea de a integra în mod eficient stilurile de ilustrare selectate în proiectele de arte grafice și vizuale pentru a comunica mesajul și emoțiile dorite;
13. Abilitatea de a interpreta și a exprima idei și emoții prin intermediul tehnicilor tradiționale de ilustrare, adaptându-le la cerințele și conceptele proiectului;
14. Abilitatea de a interpreta și adapta textele în funcție de nevoile și preferințele publicului țintă, pentru a crea ilustrații relevante și captivante;
15. Abilitatea de a interpreta și de a extrage temele și mesajele principale dintr-o varietate de texte, pentru a ghida procesul de ilustrare;
16. Abilitatea de a manipula elemente precum luminile, culorile, texturile, umbrele și transparența pentru a crea efecte vizuale realiste și impresionante în animații;
17. Abilitatea de a manipula și de a anima obiectele reale într-un mod care să le confere viață și să le integreze armonios în povestea sau producția artistică;
18. Abilitatea de a oferi soluții creative și inovatoare pentru a satisface cerințele clienților în ceea ce privește ilustrațiile, adaptându-le în funcție de contextul și publicul țintă;

19. Abilitatea de a organiza și a gestiona colecțiile de materiale de referință pentru a servi ca resurse utile în timpul procesului de creație artistică;
20. Abilitatea de a sintetiza și a organiza informațiile și cunoștințele relevante într-un cadru conceptual și teoretic coerent;
21. Abilitatea de a transmite emoții și idei prin intermediul elementelor vizuale precum linia, spațiul, culoarea și masa;
22. Abilitatea de a utiliza diverse materiale și tehnici tradiționale pentru a crea ilustrații cu caracteristici unice și texturi interesante;
23. Abilitatea de a utiliza software specializat pentru a proiecta materiale grafice complexe și profesionale;
24. Abilitatea de a utiliza surse variate și de a verifica informațiile pentru a asigura acuratețea și relevanța ilustrațiilor în raport cu textul analizat;
25. Abilitatea de a utiliza tehnici de animație, cum ar fi scanarea optică, pentru a transforma obiecte și materiale reale în elemente de animație vizuală;
26. Abilitatea de a utiliza tehnici de storyboard și pre-vizualizare pentru a planifica și a comunica eficient direcția artistică și povestea filmului de animație;
27. Alege și utilizează în mod inovator materiale diverse pentru obținerea unor expresii vizuale noi cu amprentă personală;
28. Analizează evoluția tendințelor artistice, consultă experți în domeniu, participă la evenimente etc;
29. Analizează și reflectă asupra propriei evoluții artistice în timp;
30. Are abilitatea de a recunoaște și contextualiza o operă de artă din perioada secolelor XIX și XX;
31. Are abilitatea de a utiliza terminologia specifică într-un discurs coerent despre conținutul operei de artă;
32. Are abilitatea de a-și susține argumentat ideile despre propria creație în relație cu un parcurs istoric anterior;
33. Are capacitatea de a exprima vizual conceptele abordate prin transpunerea lor în schițe de idei;
34. Ascultă și înțelege perspectiva și nevoile diverse ale publicului său, adaptându-și mesaje și lucrările pentru a comunica eficient și empatic;
35. Capacitatea de a dezvolta și a elabora secvențe narative coerente și captivante pentru filme de animație, urmând principiile structurii narative și ale storytelling-ului vizual;
36. Capacitatea de a experimenta cu diverse materiale artistice și de a explora modurile în care acestea pot fi manipulate și integrate în creațiile artistice;

37. Capacitatea de a învăța și de a stăpâni diverse tehnici artistice, cum ar fi acuarela, pastelul, creionul, acrilicul etc., pentru a le aplica în proiecte artistice concrete;
38. Capacitatea de a utiliza principiile și elementele de compoziție grafică pentru a crea structuri vizuale coerente și expresive;
39. Capacitatea de a utiliza tehnicile tradiționale de ilustrare, cum ar fi acuarela, stiloul și tușul, aerograful, pictura în ulei, pastelurile etc., pentru a crea lucrări artistice autentice și expresive;
40. Competența în a manipula materialele și instrumentele tradiționale pentru a obține efecte vizuale și texturale variate și interesante în lucrările de ilustrație;
41. Competența în crearea și prelucrarea imaginilor digitale bidimensionale și tridimensionale pentru a ilustra obiecte animate sau a descrie procese complexe;
42. Competența în înțelegerea principiilor și tehnicilor de bază ale diferitelor stiluri artistice, precum realismul, impresionismul, expresionismul etc;
43. Competența în manipularea și ajustarea elementelor individuale ale unei imagini animate, inclusiv culoare, luminozitate, contrast, și alte efecte vizuale, pentru a obține un rezultat estetic și coerent;
44. Competența în utilizarea software-urilor specializate pentru animație și în aplicarea principiilor de animație pentru a realiza secvențe fluide și captivante;
45. Competența în utilizarea tehnicilor de design și compoziție pentru a aranja decorurile într-un mod care să îmbunătățească estetica și să susțină povestea sau mesajul filmului sau producției artistice;
46. Concepe și elaborează imagini și compoziții complexe prin selectarea și utilizarea unor informații și tehnici specifice cercetării artistice cu caracter avansat în genurile subiacente artelor grafice;
47. Cunoaște tehnici artistice tradiționale și digitale precum și modalități de operare cu materiale specifice artelor vizuale în elaborarea unui proiect artistic personal;
48. Demonstrează abilitatea de a utiliza idei și teorii transdisciplinare în comunicarea rezultatelor propriului proiect artistic, diferențiind între diferite tipuri de reprezentarea (mimetică, analitică, sintetică, de reacție subiectivă, abstractă, etc.);
49. Demonstrează abilități avansate de operare a programelor de grafică computerizată, prelucrând imagini existente sau configurând imagini originale;
50. Demonstrează abilități de inovare și explorare creativă complexă, atât la nivel conceptual cât și tehnic, utile producerii de imagini atât statice cât și dinamice în aria graficii respectiv în animație;



51. Demonstrează abilități manuale superioare în utilizarea materialelor tradiționale (creion, tuș, cărbune, acuarele, linere, markere, etc);
52. Deține și utilizează un vocabular de specialitate complex, specific domeniului artelor vizuale;
53. Dezvoltarea abilităților de ascultare activă și de întrebare clară pentru a clarifica și a interpreta cerințele și preferințele clienților în legătură cu ilustrațiile;
54. Dezvoltarea abilităților de observație și analiză pentru a identifica aspectele care pot fi îmbunătățite în decorurile peisagistice și pe platoul de filmare;
55. Dezvoltarea abilităților tehnice în utilizarea software-urilor specializate pentru editarea imaginilor animate digitale, precum Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, sau Final Cut Pro;
56. Dezvoltarea abilităților tehnice și artistice în schițarea rapidă și în captarea esenței subiectului, fie că este vorba despre natură, figuri umane sau obiecte inanimate;
57. Dezvoltarea abilităților tehnice și artistice necesare pentru a experimenta și a explora noi tehnici și abordări în domeniul artelor grafice;
58. Dezvoltarea abilităților tehnice și artistice necesare pentru a realiza desene precise și detaliate, care să transmită mesajul și emoțiile dorite;
59. Dezvoltarea unei abilități avansate în utilizarea unor instrumente digitale pentru a aduce viață și expresie ilustrațiilor;
60. Dezvoltarea unei abilități critice și analitice în evaluarea conținutului textual în funcție de nevoile și cerințele proiectului de ilustrare;
61. Dezvoltarea unei înțelegeri aprofundate a calităților și a potențialului artistic al materialelor prime, inclusiv vopsele, cerneală, culori acrilice, cărbune, ulei, materiale digitale etc;
62. Dezvoltarea unei măiestrii în utilizarea tehnicilor clasice precum acuarela, penița și tușul, care să permită exprimarea creativă și expresivă;
63. Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri aprofundate a tematicilor și a contextului cultural în care operează artistul, pentru a selecta teme care să fie relevante și provocatoare;
64. Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a ritmului, fluxului și structurii narative în imagini animate, pentru a crea secvențe atrăgătoare și memorabile;
65. Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a rolului narativ și a impactului emoțional al elementelor vizuale în crearea unei experiențe cinematografice coerente și pline de semnificație;

66. Dezvoltarea unei perspective critice și a unei înțelegeri profunde a principiilor de montaj și a structurii narative în producțiile artistice, pentru a crea imagini animate care să aibă un impact puternic și să comunice eficient mesajele dorite;
67. Dezvoltarea unei perspective critice și reflexive asupra procesului artistic și a contextului în care acesta operează;
68. Dezvoltarea unei sensibilități artistice și estetice în utilizarea materialelor și instrumentelor tradiționale precum acuarelele, penițele și tușurile, pentru a transmite mesaje și emoții;
69. Dezvoltarea unei sensibilități estetice și a unei înțelegeri profunde a semnificației și impactului diferitelor elemente vizuale;
70. Dezvoltarea unei viziuni artistice și a unei abordări creative în utilizarea tehnologiilor digitale pentru a crea imagini impresionante și expresive;
71. Documentează și reflectă asupra progresului și evoluției sale artistice în timp;
72. Elaborează planuri și metodologii de cercetare pentru proiectele artistice;
73. Este capabil să elaboreze și să susțină oral și în scris un proiect în domeniul artelor vizuale și în aria artelor grafice, făcând conexiuni cu teme și concepte din istoria artei recente;
74. Este capabil să identifice teorii specifice ariei de specializare, raportate la epoci/stiluri/culturi diferite;
75. Este capabil să realizeze o cercetare bibliografică;
76. Este în măsură să găsească formule originale de pliere a formelor generate, adaptând forma la spațiul plastic propus;
77. Este în măsură să realizeze o machetă a viitorului produs, utilizând tehnologii și materiale specifice genului;
78. Experimentează cu tehnici și materiale noi pentru a-și extinde paleta artistică;
79. Experimentează în mod creativ cu elemente de limbaj vizual transdisciplinare, alăturând fragmente de text, imagini originale, preluări din surse deschise, pentru a crea un mesaj propriu;
80. Explorează diferite tehnici și materiale pentru a-și dezvolta stilul și semnătura artistică;
81. Formulează aprecieri și judecăți de valoare argumentate, privind aspectele finale ale produsului artistic, în toate variantele sale;
82. Inovează și propune formule conceptuale, adaptând corespunzător nevoilor conceptuale, originale soluțiile tehnice;
83. Își dezvoltă măiestria în aplicarea diverselor tehnici tradiționale de ilustrare pentru a crea opere artistice autentice și expresive;

84. Lucrează în mod autonom și independent, gestionând eficient timpul și resursele pentru a livra proiecte de înaltă calitate la termenele stabilite;
85. Organizează și actualizează regulat un portofoliu online și fizic al lucrărilor sale artistice;
86. Participă la cursuri și ateliere de dezvoltare personală și profesională pentru a-și îmbunătăți abilitățile și cunoștințele;
87. Participă la expoziții, conferințe și seminare pentru a înțelege mai bine contextul artistic actual;
88. Poate elabora sau să descrie în etape un scenariu narativ/storyboard pentru proiecte artistice statice sau de animație, bi și tridimensionale;
89. Poate elabora un proiect personal, corelat temei de disertație, din perspectiva contextualizării conceptuale și tehnice în tendințele artei contemporane;
90. A Poate formula concluzii personale ca rezultat al cercetării și documentării asupra unei teme în domeniul practicii artistice;
91. Poate să adapteze conceptului cărții, imagini ce surprind secvențe reprezentative din aceasta și să le adapteze nevoilor tehnologice specifice;
92. Poate să aleagă materiale și instrumente pentru realizarea temelor și proiectelor artistice bi sau tridimensionale;
93. Poate să analizeze argumentat contextul istoric, cultural și stilistic al unei opere vizuale;
94. Poate să combine în mod experimental tehnici de reprezentare specifice imaginii statice (tehnici grafice: desen, gravură, fotografice, de prelucrare manuală sau digitală a imaginilor) sau dinamice (desene animate, secvențe de film) pentru realizarea produsului artistic finit;
95. Poate să conceapă noi formule tehnice și tehnologice, în optimizarea utilizării de noi materiale în realizarea cărții de tip „pop-up”;
96. Poate să configureze lucrări cu caracter bi sau tridimensional în tehnici neconvenționale, cu caracter grafic-expresiv;
97. Poate să creeze și să proceseze imagini digitale statice sau de animație, în reprezentări bi și tridimensionale, utilizând tehnici tradiționale și digitale pentru o gamă diversă de materiale grafice (proiecte artistice, animații, ilustrații, materiale promoționale, informaționale, editoriale, cărți de autor, cărți de artist, etc);
98. Poate să dezvolte concepte noi pe baza investigației operelor de artă contemporane utilizând metode euristice de cercetare artistică;
99. Poate să elaboreze concepte de creație complexe și originale;

100. Poate să elaboreze un proiect în domeniul artelor vizuale și în aria artelor grafice pe teme de actualitate;
101. Poate să elaboreze un text științific de complexitate medie pe baza analizei comparate;
102. Poate să formuleze aprecieri și judecăți de valoare argumentate, privind finalitatea produsului artistic;
103. Poate să identifice o diversitate largă de influențe și contextualizează munca într-o tendință specifică domeniului artistic;
104. Poate să obțină structuri plastice noi cu valențe și expresii grafice, prin coroborarea diferitelor tehnici de lucru și a materialelor neconvenționale pentru arta grafică (ace, cuie, ipsos, sârmă, materiale naturale, materiale textile, artefacte, etc). Poate să redacteze un text științific argumentativ utilizând un limbaj de specialitate;
105. Poate să redacteze un text științific argumentativ utilizând un limbaj de specialitate;
106. Poate să scrie un eseu despre curente, opere și personalități artistice din secolele XIX și XX;
107. Poate să utilizeze adecvat noțiunile de scriere academică și aparatul critic într-o lucrare de disertație;
108. Poate să utilizeze critic - constructiv o gamă largă de metode de analiză și evaluare progresivă în demersul artistic personal sau în echipă;
109. Poate să utilizeze o gamă largă de tehnici și elemente grafice pentru a transmite idei și emoții prin intermediul proiectului artistic;
110. Poate să utilizeze un limbaj artistic complex și elaborat în comunicarea vizuală la un nivel avansat;
111. Reconfigurează în mod creativ imagini;
112. Selectează și analizează lucrările pentru a evidenția diversitatea și coerența sa artistică;
113. Știe să utilizeze instrumentarul specific realizării proiectelor, de la cel tradițional: creioane, rigle, cuttere, etc. la cel digital precum scanner-ul, pc-ul, laptop-ul, imprimanta, etc, și a soft-urilor destinate prelucrării imaginii și de machetare a cărții;
114. Urmărește constant evenimentele artistice, vizitând expozițiile din galerii de artă, muzee și fundații de artă contemporană, bienale internaționale etc și realizează analize teoretice și practice în ceea ce privește evoluțiile și tendințele cele mai recente;
115. Utilizează critic - constructiv metode de analiză și evaluare în demersul artistic;

116. Utilizează în mod creativ și generează compoziții bidimensionale noi analizând utilizând creații ale altor artiști, folosind procedeul descompunerii și recompunerii imaginii prin intervenția directă asupra acestei (decupare, manipulare digitală, intervenții cu liner, cărbune, tuș, colaj, etc) în vederea conferirii de noi sensuri;
117. Utilizează în mod creativ și generează compoziții bidimensionale noi utilizând creații proprii realizate anterior prin intervenția directă asupra imaginii (decupare, manipulare digitală, intervenții cu liner, cărbune, tuș, colaj, etc) în vederea conferirii de noi sensuri;
118. Utilizează tehnici mixte, colajul sau asamblajul pentru realizarea lucrărilor proprii.

**c) Autonomie și responsabilitate<sup>1010</sup>** - 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.*

Studentul/absolventul:

1. Abilitatea de a lucra eficient în cadrul restricțiilor de timp, buget și forță de muncă, asigurând în același timp o calitate vizuală optimă a decorurilor;
2. Aplică tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul unei echipe;
3. Are capacitatea de a comunica eficient cu clienții, editorii și autorii pentru a înțelege pe deplin cerințele și scopurile lor în ceea ce privește ilustrațiile dorite;
4. Are capacitatea de a integra în propriul demers creativ valori europene și de a promova toleranța în toate formele ei;
5. Asumă responsabilitatea pentru deciziile și acțiunile sale profesionale, evaluând și gestionând riscurile asociate fiecărui proiect;
6. Capacitatea de a comunica eficient cu echipa de producție pentru a înțelege cerințele estetice și funcționale ale decorurilor și pentru a propune soluții adecvate;
7. Capacitatea de a comunica și a transmite idei și concepte prin intermediul schițelor, folosind linii și umbre pentru a sugera forme și volume;
8. Capacitatea de a elabora un cadru de investigare a aspectelor artistice relevante pentru proiectele de artă grafică și vizuală;

---

<sup>1010</sup> *Responsabilitate și autonomie (responsibility and autonomy)* înseamnă capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale.

9. Capacitatea de a stabili și de a menține o comunicare eficientă cu clienții și alte părți interesate pentru a identifica și a înțelege nevoile lor specifice în ceea ce privește ilustrațiile dorite;
10. Colaborează cu alți artiști și profesioniști din domeniul creativ pentru a-și îmbogăți perspectiva și abordarea artistică;
11. 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;
12. Colaborează cu echipe interdisciplinare pentru a integra perspective și abordări diferite în proiectele sale artistice și de comunicare vizuală;
13. Colaborează cu grupuri și organizații din comunitate pentru a aborda problemele sociale și culturale prin intermediul artei și comunicării vizuale;
14. Colaborează cu mentori și colegi pentru a obține feedback constructiv și pentru a-și îmbunătăți continuu competențele și aptitudinile;
15. Configurează în mod autonom portofoliul proiectului personal;
16. Consultă experți din domeniu pentru a obține feedback și pentru a îmbunătăți înțelegerea sa asupra tendințelor artistice;
17. Demonstrează toleranță și respect pentru valori și practici culturale diferite, evitând stereotipurile și prejudecățile în comunicarea sa vizuală;
18. Dezvoltarea unei înțelegeri solide a principiilor de grafică și a modului în care acestea se aplică în mediul digital;
19. Dezvoltarea unei sensibilități estetice și a unei înțelegeri profunde a modului în care elementele vizuale pot influența percepția și interpretarea operei de artă;
20. Dezvoltarea unei viziuni artistice și a unei înțelegeri aprofundate a impactului stilurilor de ilustrare asupra receptării și interpretării operei de artă;
21. Dezvoltă o opțiune artistică care să descrie viziunea sa și să îi definească locul în peisajul artistic contemporan;
22. Dezvoltă un plan de carieră și își setează obiective realiste pentru avansarea în domeniul artelor grafice și comunicării vizuale;
23. Explorează și înțelege diversitatea culturală și etnică în contextul artei și comunicării vizuale, reflectând aceste perspective în lucrările sale;
24. Frecventează expoziții, evenimente culturale și prelegeri pentru a fi la curent cu evoluțiile din domeniul artelor vizuale;
25. Interpretează caracteristicile imaginilor vizuale complexe (particularități stilistice);

26. Monitorizează și evaluează constant propriile progrese și performanțe, identificând punctele forte și zonele de dezvoltare;
27. Participă activ la evenimente și proiecte comunitare care implică arta și comunicarea vizuală, contribuind la dezvoltarea culturală și socială a comunității;
28. Participă la ateliere și cursuri de perfecționare pentru a-și îmbunătăți abilitățile și pentru a rămâne actualizat cu cele mai recente tehnici și tendințe artistice;
29. Poate adapta și modifica abordarea unor probleme sau strategii de lucru în situații neprevăzute prin adaptarea la noile circumstanțe;
30. Poate defini și expune în mod autonom conceptul artistic și soluțiile plastice abordate. măiestria în aplicarea diverselor tehnici tradiționale de ilustrare;
31. Poate dezvolta capacitatea de a critica și de a evalua lucrările artistice, inclusiv propriile creații, pentru a-și îmbunătăți procesul creativ și pentru a se adapta la schimbările din domeniul artistic;
32. Poate identifica în discursul critic despre artă promovarea respectului pentru diversitate, toleranță etnică și interculturală, pentru cooperare europeană și internațională;
33. Poate să exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, în vederea obținerii rezultatului;
34. Poate să gestioneze resursele necesare pentru implementarea unui proiect;
35. Poate să își asume toate deciziile creative și responsabilitate a unui proiect;
36. Poate să lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în regim autonom;
37. Poate stabili un plan individual concret de elaborare a proiectului artistic;
38. Respectă și aplică legile și normele etice în contextul național, european și internațional în practica sa artistică și profesională;
39. Respectă și promovează diversitatea culturală și valorile comunității în lucrările sale artistice și în comunicarea sa vizuală;
40. Studiază și cercetează tehnicile de realizare a proiectului, adaptând nevoilor de montaj și pliere, variate forme și materiale, adaptate structurilor compoziționale propuse;
41. Gândește și adaptează în mod creativ modalități de expunere a rezultatelor creației artistice în funcție de locație;
42. Poate defini și expune în mod autonom conceptul artistic și soluțiile plastice abordate;
43. Poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat;
44. Poate să eșaloneze în mod autonom volumul de muncă în unități de timp necesare realizării și finalizării sarcinilor asumate;
45. Poate să gestioneze resursele necesare pentru elaborarea și finalizarea unei disertații;

46. Poate să interpreteze teoretic și practic conținutul curricular în vederea dezvoltării personale;
47. Respectă drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

### **3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii**

- ESCO 2651.5 *Artist conceptual / Conceptual artist*
- ESCO 2651.6 *Desenator artistic / Drawing artist; Ilustrator / Illustrator*
- COR 265104 *Desenator film de animație / Cartoon artist*

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

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

Disciplinele la alegere (opționale) sunt propuse pentru semestrele III - IV și sunt grupate în pachete opționale, care completează traseul de specializare a studentului. Alegerea traseului se face de către student înainte de începerea fiecărui an universitar, în funcție de subgenurile artelor grafice: ilustrație și carte, animație, grafică publicitară gravură, concepte și practici avansate în arta grafică.

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 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.

### **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.

*Metodologie 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 studii *Arte grafice* 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 studii. 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*)**

Studentii 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.	Artă contemporană I	Dsi	DO	FADMGPC1101	1	1			2					
2.	Artă contemporană II	Dsi	DO	FADMGPC1201						1	1			2
3.	Experiment în artele vizuale contemporane	Dsi	DO	FADMGPC1102						1		1		2
4.	Etica cercetării	Dsi	DO	FADMGPC1202	1	1			2					
5.	Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale I	Dsi	DO	FADMGPC1103	1	1			2					
6.	Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale II	Dsi	DO	FADMGPC1203						1	1			2
7.	Materie și concept în grafică I	DA	DO	FADMGPC1104	1		2		8					
8.	Tehnici de animație I	DA	DO	FADMGPC1105	1		2		8					
9.	Experiment în gravură I	DA	DO	FADMGPC1106	1		2		8					
10.	Ilustrație și carte I	DA	DO	FADMGPC1204						1		2		7
11.	Grafică publicitară I	DA	DO	FADMGPC1205						1		2		7
12.	DTP și prepress I	DA	DO	FADMGPC1206						1		2		7
13.	Stagiu de practică	Dsi	DO	FADMGPC1207	120 ore /an									3
<b>Total</b>					<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>		<b>30</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>7</b>		<b>30</b>
<b>Total ore didactice/săptămână</b>					<b>15</b>					<b>15</b>				

Discipline facultative																		
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.	Voluntariat I	-	DFAC	FADMGPC1108				60	2									
2.	Voluntariat II	-	DFAC	FADMGPC1208									60	2				
3.	Istoria artelor vizuale în context cultural I	DA	DFAC	FADMGPC1109	1	1			2									
4.	Istoria artelor vizuale în context cultural II	DA	DFAC	FADMGPC1209						1				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					Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P		C	S	L	P	
1.	Metodologia cercetării. Documentarea și elaborarea lucrării de disertație I	Dsi	DO	FADMGPC2101	1	1			3					
2.	Metodologia cercetării. Documentarea și elaborarea lucrării de disertație II	Dsi	DO	FADMGPC2201							2			3
3.	Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale III	Dsi	DO	FADMGPC2102	1	1			3					
4.	Promovare, branding și antreprenoriat în artele vizuale IV	Dsi	DO	FADMGPC2202							1			2
5.	Materie și concept în grafică II	DA	DOP 4 din 6	FADMGPC2103	2		1		8					
6.	Tehnici de animație II	DA		FADMGPC2104	2		1		8					
7.	Experiment în gravură II	DA		FADMGPC2105	2		1		8					
8.	Ilustrație și carte II	DA		FADMGPC2106	2		1		8					
9.	Grafică publicitară II	DA		FADMGPC2107	2		1		8					
10.	DTP și prepress II	DA		FADMGPC2108	2		1		8					
11.	Demersuri conceptuale în cercetarea artistică a proiectului de disertație I	DA	DO	FADMGPC2203						2		2		9
12.	Transpunerea proiectului de disertație I	DA	DO	FADMGPC2204						4		5		16
Stagiu pentru elaborarea și finalizarea lucrării de disertație 2 săptămâni cf. structurii anului universitar al UVT														

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II				
					Număr de ore/ săptămână					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P		C	S	L	P	
Total					10	2	4		30	6	3	7		30
Total ore didactice/săptămână					16					16				

Discipline facultative														
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.	Voluntariat III	-	DFAC	FADMGPC1108				60	2					
2.	Voluntariat IV	-	DFAC	FADMGPC1208									60	2

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

**Legendă:**

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

## 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	84	204	28	64	112	268	380	39,75 %	Minim 2 discipline
2.	Discipline de aprofundare	84	168	184	140	268	308	576	60,25 %	Minim 4 discipline
TOTAL		168	372	212	204	380	576	956	100%	904- 1016 h

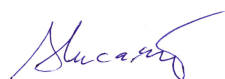
## BILANȚ GENERAL II

### (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	168	372	100	148	268	520	788	82,43%
2.	Opțională	-	-	112	56	112	56	168	17,57%
TOTAL		168	372	212	204	380	576	956	100%
3.	Facultative	28	134	-	120	28	254	282	Nu intră în calculul totalurilor
Raport total ore de seminar/laborator/practică / ore de curs						1,5			1,2 – 1,5

Corelarea dintre competențe, rezultatele așteptate ale învățării și disciplinele studiate: [link](#)

Responsabil program de studii,  
Prof. univ. dr. Adriana Lucaciu



Director de departament,  
Lect. univ. dr. Andreea Lazea



Rector,  
prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

Decan,  
Conf. univ. dr. Diana Andreescu