

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2024-2025

| | |
|--|---|
| Facultate: | Facultatea de Arte și Design |
| Ciclul de studii universitare: | Licență |
| Denumirea programului de studii universitare de licență: | Design |
| Denumirea calificării¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii: | <ul style="list-style-type: none"> • Design grafic – comunicații vizuale • Design pentru spațiul ambiental • Design de produs |
| Titlul acordat: | Licențiat în arte vizuale |
| Durata studiilor (în ani): | 3 ani |
| Numărul de credite (ECTS): | 180 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 |
| Ramură de știință: | Arte |
| Domeniul de studii universitare de licență: | Arte vizuale |
| Denumirea domeniului <u>larg</u> de studii (conform DL-ISCED F-2013): | 02 Arts and humanities / Științe umaniste și arte |
| Denumirea domeniului <u>restrâns</u> de studii (conform DR-ISCED F-2013): | 021 Arts / Arte |
| Denumirea domeniului <u>detaaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013): | <ul style="list-style-type: none"> • 0212 Fashion, interior and industrial design - Design of industrial products / Modă, design pentru spațiu ambiental și design de produs – <i>Design de produs</i> • 0212 Fashion, interior and industrial design - Interior design / Modă, design interior și design de produs – <i>Design pentru spațiu ambiental</i> • 0211 Audio-visual techniques and media production - Graphic design / Tehnici audio-vizuale și producție media – <i>Design grafic</i> |

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

1. Misiunea programului de studii²

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

- a) prin creație individuală și colectivă în specializarea artelor aplicate, designului grafic, al designului pentru spațiile ambientale și al designului de produs;
- b) cercetare aplicată în specializarea designului grafic, al designului pentru spațiile ambientale și al designului de produs, precum și valorificarea și diseminarea rezultatelor acestor cercetări aplicate;
- c) formare inițială la nivel universitar, care să conducă la:
 - Evoluția profesională și dezvoltarea personală a absolvenților;
 - Inserția profesională a absolvenților;
 - Satisfacerea nevoilor de competențe pentru design grafic, design pentru spațiul ambiental și design de produs ale mediului cultural și economic.

Realizarea misiunii programului de studii universitare de licență *Design* se concretizează în următoarele obiective:

- a) promovarea creației și a cercetării aplicate din specializarea *Design*;
- b) formarea inițială resurselor umane calificate pentru calificarea *Design*;
- c) dezvoltarea gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare.

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 vizate în cadrul programului de studii

A. COMPETENȚE³

Calificarea *Design grafic - comunicații vizuale*

Competențe-cheie⁴:

- Competențe digitale;
- Competențe antreprenoriale;
- Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți.

Competențe profesionale⁵:

- Respectarea brief-ului, convertirea specificațiilor în schițe de proiect, respectarea formatului publicabil și finalizarea proiectului în limitele de buget;
- Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de mediu;
- Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație;
- Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă a conceptului și prototiparea în designul grafic;
- Identificarea nevoilor clientului și realizarea unei cercetări de piață;

Competențe transversale⁶:

a) Competențe personale:

- Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate;
- Managementul timpului;
- Gândire creativă.

b) Competențe interpersonale:

- Lucrul în echipă, managementul echipelor și capacitatea de a vorbi în public;

c) Competențe de cetățenie globală:

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.

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

Calificarea *Design pentru spațiul ambiental*

Competențe-cheie:

- Competențe digitale;
- Competențe antreprenoriale;
- Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;

Competențe profesionale:

- Crearea și transpunerea în desen a conceptului, convertirea desenului volumetrie digitală și dezvoltarea animațiilor dedicate pentru vizualizarea ambientului;
- Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului;
- Utilizarea echipamentelor digitale și a software-ului specializat pentru design;
- Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient;
- Utilizarea principalelor concepte din istoria designului, definirea abordării proiectului, contextualizarea rezultatului și argumentarea creației aplicate.

Competențe transversale:

a) Competențe personale:

- Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate;
- Managementul timpului;
- Gândire creativă;

b) Competențe interpersonale:

- Lucrul în echipă, managementul echipelor și capacitatea de a vorbi în public;

c) Competențe de cetățenie globală:

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

Calificarea *Design de produs*

Competențe-cheie:

- Competențe digitale;
- Competențe antreprenoriale;
- Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți.

Competențe profesionale:

- Expertiza asupra aplicării principiilor de design, elaborarea schițelor de concept și prezentarea soluției finale, detaliate;
- Analizarea brief-ului, a specificațiilor pentru proiect și respectarea termenelor de încadrare pe etape în dezvoltarea proiectului;
- Coordonarea documentarii și cercetării tendințelor în design, estetică aplicată și cercetarea pieței pentru designul de produs;
- Adecvarea materialelor și tehnologiilor, relaționarea profesională cu inginerii în baza principiilor și proceselor de producție;
- Includerea cerințelor și constrângerilor ergonomice, fizice, de proporționare și procese de producție CAD-CAM.

Competențe transversale:*a) Competențe personale:*

- Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate;
- Managementul timpului;
- Gândire creativă;

b) Competențe interpersonale:

- Lucrul în echipă, managementul echipelor și capacitatea de a vorbi în 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**Calificarea *Design grafic - comunicații vizuale***

a) Cunoștințe⁸ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **cunoștințe avansate într-un domeniu de muncă sau de studiu, care implică înțelegerea critică a teoriilor și principiilor**:

1. Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media;
2. Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design;

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.

3. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design;
4. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design;
5. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale;
6. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT;
7. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în designul grafic;
8. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design;
9. Absolventul poate să examineze funcțiile marketingului asupra procesului de dezvoltare a proiectului în designul grafic.

b) Abilități⁹ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **abilități avansate, care denotă control și inovare, necesare pentru a rezolva probleme complexe și imprevizibile într-un domeniu de muncă sau de studiu specializat**:

1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și prezentare folosind suita de soft de uz general;
2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală;
3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului;
4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale;
5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial;
6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale;
7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor;
8. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului;
9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate;
10. Absolventul poate să își etapeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare;
11. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definitorii ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design;
12. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare ale proiectului;

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.

13. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design;
14. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime;
15. Absolventul poate să aprecieze modalitățile de adaptare ale proiectului la tipul de media pretins de cerințele proiectului;
16. Absolventul poate să rezolve constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design;
17. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului;
18. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului;
19. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului;
20. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale;
21. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului;
22. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare.

c) Responsabilitate și autonomie¹⁰ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun *gestionarea de activități sau proiecte tehnice sau profesionale complexe, prin asumarea responsabilității pentru luarea deciziilor în situații de muncă sau de studiu imprevizibile și asumarea responsabilității pentru gestionarea dezvoltării profesionale a indivizilor și a grupurilor*:

1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului;
2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect;
3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor;
4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora;
5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului;
6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă;
7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut;

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 cunoaște principiile Design thinking;
10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking;
11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului;
12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale;
13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei;
14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă;
15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului;
16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor;
17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică;
18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat;
19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte;
20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

Calificarea *Design pentru spațiul ambiental*

a) Cunoștințe - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **cunoștințe avansate într-un domeniu de muncă sau de studiu, care implică înțelegerea critică a teoriilor și principiilor**:

1. Absolventul poate să prezinte principalele concepte artistice în designul pentru ambient;
2. Absolventul poate să definească o anumită abordare în design;
3. Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației în design;
4. Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient;
5. Absolventul poate să elaboreze desene, schițe, crochiuri de idei pe suport tradițional în contextul temei pentru designul de ambient;
6. Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea de imagini digitale în contextul temei pentru designul de ambient;
7. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design;

8. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente;
9. Absolventul poate să selecteze tehnologiile utilizate pentru demersul creativ în design;
10. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design;
11. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului;
12. Absolventul poate să deducă toate implicațiile temei și nevoilor beneficiarului;
13. Absolventul poate să creeze o compoziție sustenabilă în contextul designului pentru ambient;
14. Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propriu;
15. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale;
16. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT.

b) Abilități - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **abilități avansate, care denotă control și inovare, necesare pentru a rezolva probleme complexe și imprevizibile într-un domeniu de muncă sau de studiu specializat**:

1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și prezentare folosind suita de *soft* de uz general;
2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport *soft* pentru un anumit tip de comunicare generală;
3. Absolventul poate să-și gestioneze propriul repertoriu multimedia utilizând diverse aplicații de gestionare a fișierelor multiformat;
4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale;
5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial;
6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale;
7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor;
8. Absolventul poate identifica sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului;
9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate;
10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare;
11. Absolventul poate să convertească imaginile realizate în mediile digitale în compoziții dinamice, animate;
12. Absolventul poate să dezvolte compoziții animate dedicate proiectului;
13. Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului;

14. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design;
15. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului;
16. Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip.

c) Responsabilitate și autonomie - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun *gestionarea de activități sau proiecte tehnice sau profesionale complexe, prin asumarea responsabilității pentru luarea deciziilor în situații de muncă sau de studiu imprevizibile și asumarea responsabilității pentru gestionarea dezvoltării profesionale a indivizilor și a grupurilor*:

1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului;
2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect;
3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor;
4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora;
5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului;
6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă;
7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut;
8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor;
9. Absolventul cunoaște principiile Design thinking;
10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking;
11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului;
12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale;
13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei;
14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă;
15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului;
16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor;
17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică;

18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat;
19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte;
20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

Calificarea *Design de produs*

a) Cunoștințe - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **cunoștințe avansate într-un domeniu de muncă sau de studiu, care implică înțelegerea critică a teoriilor și principiilor**:

1. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor;
2. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design;
3. Absolventul poate să examineze relația dintre marketing și procesul de dezvoltare a proiectului în design de produs;
4. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit produs;
5. Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design;
6. Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice din dezvoltarea proiectului;
7. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să rezolve constrângerile ergonomice pentru dezvoltarea proiectului în designul de produs;
8. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente;
9. Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs;
10. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului de produs pe întreg procesul de proiectare;
11. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale;
12. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT.

b) Abilități - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **abilități avansate, care denotă control și inovare, necesare pentru a rezolva probleme complexe și imprevizibile într-un domeniu de muncă sau de studiu specializat**:

1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și prezentare folosind suita de soft de uz general;

2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală;
3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului;
4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale;
5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial;
6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale;
7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor;
8. Absolventul poate identifica sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului;
9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate;
10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare;
11. Absolventul poate să ia parte la procesele de inginerie și implementare tehnologică ale produsului proiectat;
12. Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului;
13. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile fizice și de calcul matematic în dezvoltarea proiectului;
14. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design;
15. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului;
16. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design;
17. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de timp în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime;
18. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului;
19. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale;
20. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului.

c) Responsabilitate și autonomie - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun *gestionarea de activități sau proiecte tehnice sau profesionale complexe, prin asumarea responsabilității pentru luarea deciziilor în situații de muncă sau de studiu imprevizibile și asumarea responsabilității pentru gestionarea dezvoltării profesionale a indivizilor și a grupurilor*:

1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului;
2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect;
3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor;
4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora;
5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului;
6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă;
7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut;
8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor;
9. Absolventul cunoaște principiile Design thinking;
10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking;
11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului;
12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale;
13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei;
14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă;
15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului;
16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor;
17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică;
18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat;
19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte;
20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- Calificarea *Design grafic – comunicații vizuale*: **Graphic designer/Designer grafică – cod ESCO 2166.9 (grupă de bază conform ISCO 08: 2166 Graphic and Multimedia Designers)**

- Calificarea *Design pentru spațiul ambiental*: **Digital artist/ artist/Creator de artă digitală – cod ESCO 2166.5 (grupă de bază conform ISCO 08: 2166 Graphic and Multimedia Designers)**
- Calificarea *Design de produs*: **Industrial designer/Designer industrial - cod ESCO 2163.1 (grupă de bază conform ISCO 08: 2166 Graphic and Multimedia Designers)**

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

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

Disciplinele opționale au două valori distincte din punctul de vedere al conținutului și valorii pentru împlinirea calificării.

Din punct de vedere epistemic, există disciplinele opționale care definitivează, prin particularizarea conținutului, calificarea spre *design grafic*, *design pentru spațiul ambiental* și *design de produs*.

Aceste discipline sunt după cum urmează:

Anul I:

DESIGN DE AMBIENT - COMPOZIȚIE

DESIGN GRAFIC - COMPOZIȚIE

DESIGN DE PRODUS - COMPOZIȚIE

Anul II:

DESIGN DE AMBIENT - COMPOZIȚIE

MOBILIER ȘI ACCESORII

DESIGN GRAFIC - COMPOZIȚIE

PREGĂTIRE DE TIPAR

DESIGN DE PRODUS - COMPOZIȚIE

ERGONOMIE

Anul III:

DESIGN DE AMBIENT – COMPOZIȚIE

SCARA ARHITECTURALĂ

DESIGN GRAFIC - COMPOZIȚIE

PREGĂTIRE DE TIPAR

DESIGN DE PRODUS - COMPOZIȚIE

DESIGN DE BIJUTERIE - COMPOZIȚIE

Disciplinele de mai sus devin obligatorii în momentul în care opțiunea candidatului, iar mai apoi a studentului, se concretizează spre o anumită calificare.

Pe lângă disciplinele menționate anterior, mai există disciplinele care nuanțează axiologic traseul curricular spre o anumită calificare. Acestea vin să ofere competențe, abilități și elemente de responsabilitate și autonomie distincte dar, convergente, în baza ESCO.

Acestea sunt după cum urmează:

Anul I:

3D DESIGN

BAZELE FOTOGRAFIEI ȘI TEHNICILE FOTO

ARTĂ EXPERIMENTALĂ PENTRU DESIGN

Anul II:

WEB DESIGN

TEHNOLOGII, MATERIALE ȘI MACHETARE

SCULPTURĂ DIGITALĂ PENTRU GAMING

Pentru disciplinele de mai sus opțiunea se realizează conform principiului 1 din 4

3D DESIGN

BAZELE FOTOGRAFIEI ȘI TEHNICILE FOTO

ARTĂ EXPERIMENTALĂ PENTRU DESIGN

BAZELE COMPOZIȚIEI ÎN DESIGN DE BIJUTERIE

DESIGN GRAFIC ANIMAT

Pentru disciplinele de mai sus opțiunea se realizează conform principiului 1 din 5

Anul III:

WEB DESIGN

TEHNOLOGII, MATERIALE ȘI MACHETARE

DESIGN DE BIJUTERIE, MODELARE ȘI PREZENTARE CAD

CONCEPT DESIGN ÎN ANIMAȚIE ȘI GAMING

Disciplinele facultative ocupă un procent de 10,9 procente din total, însumând un număr de 266 de ore didactice.

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

La Universitatea de Vest din Timișoara, toate planurile de învățământ ale programelor de studii universitare de licență au prevăzute în mod obligatoriu câte o disciplină complementară care formează competențe transversale, în fiecare dintre semestrele 3, 4 și 5, pe care studenții le aleg dintr-o ofertă anuală de peste 160 de discipline din domenii diferite decât cel în care studiază (oferta de discipline complementare care generează competențe transversale pentru studenții de la programele de studii universitare de licență de la UVT poate fi consultată pe platforma www.dct.uvt.ro). De asemenea, toate planurile de învățământ ale programelor de studii universitare de licență conțin cu statut obligatoriu și disciplina *Educație fizică*, pe o durată de patru semestre, studenții având posibilitatea de a opta pentru o gamă largă de discipline sportive în fiecare semestru.

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

învățământ ale tuturor programelor de studii universitare de licență și de masterat, cu statut de disciplină facultativă, cu un număr de 2 credite ECTS.

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 licență la orice program de studii universitare de licență organizat la UVT constă din două probe:

- proba 1 de evaluare a cunoștințelor fundamentale și de specialitate printr-o probă practică de specialitate, de creativitate, organizată la nivelul programului de studiu: **5 credite**;
- proba 2 de elaborare și susținere a rezultatelor lucrării de licență: **5 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.

Examenele de finalizare a studiilor se organizează conform structurii anului universitar și a reglementărilor UVT și FAD.

Pregătirea proiectelor de licență se realizează în perioada ultimului an de studiu sub îndrumarea unui cadru didactic-coordonator de licență, cu titlul didactic de lector, conferențiar sau profesor, cu statut de titular sau cadru didactic asociat cu contract individual de muncă la UVT. Lista cadrelor didactice, coordonatoare de licență, precum și tematica propusă pentru lucrarea de licență, stabilite la nivelul programelor de studiu sunt publicate prin afișarea pe site-ul facultății, înainte de începutul fiecărui an universitar. Opțiunea studentului pentru cadrul didactic coordonator de licență se face la începutul anului III, în baza listei coordonatorilor de licență, agreată la nivelul fiecărui program de studiu, și a tematicii propuse, prin completarea

Fișei de opțiune privind coordonatorul proiectului de licență/ disertație. Pentru programul de studii *Design*, lucrarea de licență este compusă dintr-o parte practică (proiect obiectivat în materiale specifice fiecărei specializări) susținută de o parte teoretică ce reflectă demersul creativ în procesul elaborării și realizării lucrării de licență.

Temele lucrărilor de licență se înscriu în aria de cercetare a programului de studii universitare de licență. Avizarea demersului creativ și conceptual-teoretic al lucrării de licență se face de către o Comisie de pre-licență constituită la nivel de program de studii, alcătuită din cadrele didactice titulare ale programului de studiu respectiv și eventuali colaboratori externi cu statut de invitați, cu participarea studentului și a cadrului didactic coordonator de licență.

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 | Codul disciplinei | Semestrul I 14 săptămâni | | | | | Semestrul II 14 săptămâni | | | | |
|----------------------------|--|-----------------------------------|----|-------------------|-----------------------------|---|---|---|----|------------------------------|---|---|---|----|
| | | | | | C | S | L | P | Cr | C | S | L | P | Cr |
| Discipline fundamentale | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. | Istoria artei I | DF | DO | FADLD1101 | 1 | 1 | | | 2 | | | | | |
| 2. | Istoria artei II | DF | DO | FADLD 1201 | | | | | | 1 | 1 | | | 3 |
| 3. | Anatomie aplicată și ergonomie I | DF | DO | FADLD 1102 | 1 | 1 | | | 3 | | | | | |
| 4. | Anatomie aplicată și ergonomie II | DF | DO | FADLD 1202 | | | | | | 1 | 1 | | | 3 |
| 5. | Perspectivă, geometrie descriptivă I | DF | DO | FADLD 1103 | 1 | 1 | | | 3 | | | | | |
| 6. | Perspectivă, geometrie descriptivă II | DF | DO | FADLD 1203 | | | | | | 1 | 1 | | | 3 |
| Discipline de domeniu | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. | Bazele desenului pentru design I | DD | DO | FADLD 1104 | 1 | | 1 | | 4 | | | | | |
| 8. | Bazele desenului pentru design II | DD | DO | FADLD 1204 | | | | | | 1 | | 1 | | 4 |
| 9. | Studiul culorii pentru design I | DD | DO | FADLD 1105 | | | 1 | | 1 | | | | | |
| 10. | Studiul culorii pentru design II | DD | DO | FADLD 1205 | | | | | | | | 1 | | 1 |
| 11. | Bazele construcției imaginii digitale I | DD | DO | FADLD 1106 | 1 | | 1 | | 3 | | | | | |
| 12. | Bazele construcției imaginii digitale II | DD | DO | FADLD 1206 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |
| 13. | Compoziție bi și tridimensională I | DD | DO | FADLD 1107 | 1 | | 1 | | 4 | | | | | |
| 14. | Compoziție bi și tridimensională II | DD | DO | FADLD 1207 | | | | | | 1 | | 1 | | 3 |
| Discipline de specialitate | | | | | | | | | | | | | | |
| 15. | Desen tehnic I | DS | DO | FADLD 1108 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |
| Rută studiu | 16. | Design de ambient – compoziție I | DS | DO | FADLD 1109 | 2 | | 1 | 5 | | | | | |
| | 17. | Design de ambient – compoziție II | DS | DO | FADLD 1209 | | | | | 2 | | 2 | | 5 |
| Rută studiu | 18. | Design grafic – compoziție I | DS | DO | FADLD 1110 | 2 | | 1 | 5 | | | | | |
| | 19. | Design grafic – compoziție II | DS | DO | FADLD 1210 | | | | | 2 | | 2 | | 5 |
| Rută studiu | 20. | Design de produs – compoziție I | DS | DO | FADLD 1111 | 2 | | 1 | 5 | | | | | |
| | 21. | Design de produs – compoziție II | DS | DO | FADLD 1211 | | | | | 2 | | 2 | | 5 |
| 22. | 3D design I | | DS | DOP* | FADLD 1112 | 1 | | 1 | 3 | | | | | |
| | Bazele fotografiei și tehnicile foto I | | | | FADLD 1113 | | | | | | | | | |
| | Artă experimentală pentru design I | | | | FADLD 1114 | | | | | | | | | |

| 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 |
| 23. | 3D design II | DS | DOP* | FADLD 1212 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |
| | Bazele fotografiei și tehnicile foto II | | | FADLD 1213 | | | | | | | | | | |
| | Artă experimentală pentru design II | | | FADLD 1214 | | | | | | | | | | |
| Discipline complementare | | | | | | | | | | | | | | |
| 24. | Limba străină I | DC | DOP | FADLD 1115 | | 2 | | | 2 | | | | | |
| 25. | Limba străină II | DC | DOP | FADLD 1215 | | | | | | | 2 | | | 2 |
| 26. | Educație fizică I | DC | DOP | FADLD 1116 | | | | 1 | 1 | | | | | |
| 27. | Educație fizică II | DC | DOP | FADLD 1216 | | | | | | | | | 1 | 1 |
| 28. | Etică, integritate și scriere academică | DC | DO | FADLD 1117 | 1 | 1 | | | 2 | | | | | |
| 29. | Consiliere profesională și orientare în carieră | DC | DO | FADLD 1118 | | 1 | | | 1 | | | | | |
| TOTAL | | | | | 10 | 7 | 6 | 1 | 30 +4 | 10 | 5 | 8 | 1 | 30 +1 |
| Total ore didactice pe săptămână | | | | | 24 | | | | | 24 | | | | |

*Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 3

**Educație fizică + Etică, integritate și scriere academică

Discipline facultative

| Nr. crt. | Discipline facultative | C1 | C2 | Cod disciplină | Semestrul I | | | | | Semestrul II | | | | |
|----------|---|----|------|----------------|-------------|---|---|----|----|--------------|---|---|----|----|
| | | | | | C | S | L | P | Cr | C | S | L | P | Cr |
| 1. | Voluntariat I | DC | DFAC | FADLD 1119 | | | | 60 | 2 | | | | | |
| 2. | Voluntariat II | DC | DFAC | FADLD 1219 | | | | | | | | | 60 | 2 |
| 3. | Crochiuri I | DC | DFAC | FADLD 1120 | | | 1 | | 2 | | | | | |
| 4. | Crochiuri II | DC | DFAC | FADLD 1221 | | | | | | | | 1 | | 2 |
| 5. | Modelaj I | DC | DFAC | FADLD 1121 | | | 1 | | 2 | | | | | |
| 6. | Modelaj II | DC | DFAC | FADLD 1222 | | | | | | | | 1 | | 2 |
| 7. | Street art I | DC | DFAC | FADLD 1123 | | | 1 | | | | | | | |
| 8. | Street art II | DC | DFAC | FADLD 1223 | | | | | 2 | | | 1 | | 2 |
| 9. | Disciplină complementară din domeniul arte vizuale I | DC | DFAC | FADLD 1124 | 1 | | 1 | | 2 | | | | | |
| 10. | Disciplină complementară din domeniul arte vizuale II | DC | DFAC | FADLD 1224 | | | | | | 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 | |
| Discipline fundamentale | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. | Istoria artei III | DF | DO | FADLD 2101 | 1 | 1 | | | 2 | | | | | | |
| 2. | Istoria artei IV | DF | DO | FADLD 2201 | | | | | | 1 | 1 | | | 2 | |
| Discipline de domeniu | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Comunicare vizuală I | DD | DO | FADLD 2102 | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | |
| 4. | Comunicare vizuală II | DD | DO | FADLD 2202 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 | |
| 5. | Compoziție bi și tridimensională I | DD | DO | FADLD 2103 | 1 | | 1 | | 3 | | | | | | |
| 6. | Compoziție bi și tridimensională II | DD | DO | FADLD 2203 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 | |
| Discipline de specialitate | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 7. | Desen tehnic II | DS | DO | FADLD 2104 | 1 | | 1 | | 2 | | | | | |
| | 8. | Procesarea digitală a imaginii I | DS | DO | FADLD 2105 | 1 | | 1 | | 3 | | | | | |
| | 9. | Procesarea digitală a imaginii II | DS | DO | FADLD 2205 | | | | | | 1 | | 1 | | 3 |
| Rută studiu | 10. | Design de ambient – compoziție III | DS | DO | FADLD 2106 | 2 | | 2 | | 5 | | | | | |
| | 11. | Design de ambient – compoziție IV | DS | DO | FADLD 2206 | | | | | | 3 | | 1 | | 5 |
| | 12. | Mobilier și accesorii I | DS | DO | FADLD 2107 | 1 | | 1 | | 4 | | | | | |
| | 13. | Mobilier și accesorii II | DS | DO | FADLD 2207 | | | | | | 1 | | 1 | | 4 |
| Rută studiu | 14. | Design grafic – compoziție III | DS | DO | FADLD 2108 | 2 | | 2 | | 5 | | | | | |
| | 15. | Design grafic – compoziție IV | DS | DO | FADLD 2208 | | | | | | 3 | | 1 | | 5 |
| | 16. | Pregătire de tipar I | DS | DO | FADLD 2109 | 1 | | 1 | | 4 | | | | | |
| | 17. | Pregătire de tipar II | DS | DO | FADLD 2209 | | | | | | 1 | | 1 | | 4 |
| Rută studiu | 18. | Design de produs – compoziție III | DS | DO | FADLD 2110 | 2 | | 2 | | 5 | | | | | |
| | 19. | Design de produs – compoziție IV | DS | DO | FADLD 2210 | | | | | | 3 | | 1 | | 5 |
| | 20. | Ergonomie I | DS | DO | FADLD 2111 | 1 | | 1 | | 4 | | | | | |
| | 21. | Ergonomie II | DS | DO | FADLD 2211 | | | | | | 1 | | 1 | | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--|----|------------------|---------------------------|---|---|---|---|---|--------|---|---|---|---|
| 22. | Web design I | DS | DOP ¹ | FADLD 2112 | 1 | | 1 | | 3 | | | | | |
| | Tehnologii, materiale și machetare I | | | FADLD 2113 | | | | | | | | | | |
| | Sculptură digitală pentru gaming I | | | FADLD 2115 | | | | | | | | | | |
| 23. | Web design II | DS | DOP ¹ | FADLD 2212 | | | | | | 1 | | 1 | | 3 |
| | Tehnologii, materiale și machetare II | | | FADLD 2213 | | | | | | | | | | |
| | Sculptură digitală pentru gaming II | | | FADLD 2215 | | | | | | | | | | |
| 24. | 3D design III | DS | DOP ² | FADLD 2116 | 1 | | 1 | | 3 | | | | | |
| | Bazele fotografiei și tehnicile foto III | | | FADLD 2117 | | | | | | | | | | |
| | Artă experimentală pentru design III | | | FADLD 2118 | | | | | | | | | | |
| | Bazele compoziției în design de bijuterie I | | | FADLD 2119 | | | | | | | | | | |
| | Design grafic animat I | | | FADLD 2120 | | | | | | | | | | |
| 25. | 3D design IV | DS | DOP ² | FADLD 2216 | | | | | | 1 | | 1 | | 3 |
| | Bazele fotografiei și tehnicile foto IV | | | FADLD 2217 | | | | | | | | | | |
| | Artă experimentală pentru design IV | | | FADLD 2218 | | | | | | | | | | |
| | Bazele compoziției în design de bijuterie II | | | FADLD 2219 | | | | | | | | | | |
| | Design grafic animat II | | | FADLD 2220 | | | | | | | | | | |
| 26. | Stagiu de practică | DS | DO | FADLD 2221/ FADLD 2222 | | | | | | 56 ore | | | | 3 |
| 27. | Limba străină III | DC | DOP | FADLD 2122 | | 2 | | | 2 | | | | | |
| 28. | Limba străină IV | DC | DOP | FADLD 2222 | | | | | | | 2 | | | 2 |
| 29. | Educație fizică III | DC | DOP | FADLD 2123 | | | | 1 | 1 | | | | | |
| 30. | Educație fizică IV | DC | DOP | FADLD 2223 | | | | | | | | | 1 | 1 |
| 31. | Competențe de antreprenoriat | DC | DO | FADLD 2124 | 1 | 1 | | | 2 | | | | | |
| 32. | Disciplină complementară opțională care formează | DC | DOP | FADLD 2225 | | | | | | 1 | 1 | | | 2 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|------------------------------|--|--|--|-----------|----------|----------|----------|------------------|-----------|----------|----------|----------|------------------|
| | competențe transversale I | | | | | | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | 11 | 4 | 9 | 1 | 30+ 1 | 11 | 4 | 7 | 1 | 30+ 1 |
| Total ore didactice pe săptămână | | | | | 25 | | | | | 23 | | | | |

¹Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 4

²Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 5

*Educație fizică

Discipline facultative

| Nr. crt | Discipline facultative | C1 | C2 | Cod disciplină | Semestrul I | | | | | Semestrul II | | | | |
|------------|--|----|------|-------------------|-------------|---|---|----|----|--------------|---|---|----|----|
| | | | | | C | S | L | P | Cr | C | S | L | P | Cr |
| 1. | Voluntariat III | DC | DFAC | FADLD 2124 | | | | 60 | 2 | | | | | |
| 2. | Voluntariat IV | DC | DFAC | FADLD 2224 | | | | | | | | | 60 | 2 |
| 3. | Expresii ale noilor medii digitale | DC | DFAC | FADLD 1126 | | | 1 | | 1 | | | | | |
| 4. | Expresii ale noilor medii digitale | DC | DFAC | FADLD 2126 | | | | | | | | 1 | | 1 |
| 5. | Structuri anatomice, bionică și design | DC | DFAC | FADLD 1226 | | | 1 | | 1 | | | | | |
| 6. | Structuri anatomice, bionică și design | DC | DFAC | FADLD 2226 | | | | | | | | 1 | | 1 |
| 7. | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție | DC | DFAC | FADLD1126 | | | 1 | | 1 | | | | | |
| 8. | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție | DC | DFAC | FADLD2126 | | | | | | | | 1 | | 1 |
| 9. | Competețe de antreprenoriat – aplicații practice | DC | DFAC | FADLD 2227 | | | | | | | | | 2 | 2 |
| 10. | Disciplină complementară din domeniul arte vizuale III | DC | DFAC | FADLD2128 | 1 | | 1 | | 2 | | | | | |
| 11. | Disciplină complementară din domeniul arte vizuale IV | DC | DFAC | FADLD 2228 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |

Anul de studii III

An universitar 2026-2027

| 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 |
| Discipline fundamentale | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. | Istoria și estetica designului I | DF | DO | FADLD 3101 | 1 | 1 | | | 2 | | | | | |
| 2. | Istoria și estetica designului II | DF | DO | FADLD 3201 | | | | | | 1 | 1 | | | 2 |
| 3. | Comunicare vizuală III | DF | DO | FADLD 3102 | 1 | | 2 | | 2 | | | | | |
| 4. | Comunicare vizuală IV | DF | DO | FADLD 3202 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |
| Discipline de domeniu | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Proiectare pentru design I | DD | DO | FADLD 3103 | 1 | | 2 | | 3 | | | | | |
| 6. | Proiectare pentru design II | DD | DO | FADLD 3203 | | | | | | 1 | | 1 | | 3 |
| Discipline de specialitate | | | | | | | | | | | | | | |
| Rută studiu | 7. | Design de ambient – compoziție V | DS | DO | FADLD 3104 | 3 | | 2 | | 8 | | | | |
| | 8. | Design de ambient pentru licență | DS | DO | FADLD 3205 | | | | | | 3 | | 2 | 8 |
| | 9. | Scara arhitecturală I | DS | DO | FADLD 3106 | 2 | | 2 | | 6 | | | | |
| | 10. | Scara arhitecturală II | DS | DO | FADLD 3206 | | | | | | 2 | | 2 | 6 |
| Rută studiu | 11. | Design grafic - compoziție V | DS | DO | FADLD 3107 | 3 | | 2 | | 8 | | | | |
| | 12. | Design grafic pentru licență | DS | DO | FADLD 3208 | | | | | | 3 | | 2 | 8 |
| | 13. | Pregătire de tipar III | DS | DO | FADLD 3109 | 2 | | 2 | | 6 | | | | |
| | 14. | Pregătire de tipar IV | DS | DO | FADLD 3209 | | | | | | 2 | | 2 | 6 |
| Rută studiu | 15. | Design de produs – compoziție V | DS | DO | FADLD 3110 | 3 | | 2 | | 8 | | | | |
| | 16. | Design de produs pentru licență | DS | DO | FADLD 3211 | | | | | | 3 | | 2 | 8 |
| | 17. | Design de bijuterie – compoziție I | DS | DO | FADLD 3112 | 2 | | 2 | | 6 | | | | |
| | 18. | Design de bijuterie – compoziție II | DS | DO | FADLD 3212 | | | | | | 2 | | 2 | 6 |
| 19. | Web design III | DS | DOP ** | FADLD 3113 | 1 | | 2 | | 4 | | | | | |
| | Tehnologii, materiale și machetare III | | | FADLD 3114 | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|----|--------|------------|-----------|----------|-----------|---|-----------|-----------|----------|-----------|--|-----------|
| | Design de bijuterie, modelare și prezentare CAD I | | | FADLD 3115 | | | | | | | | | | |
| | Concept design în animație și gaming I | | | FADLD 3116 | | | | | | | | | | |
| 20. | Web design IV | DS | DOP ** | FADLD 3213 | | | | | | 1 | | 3 | | 4 |
| | Tehnologii, materiale și machetare IV | | | FADLD 3214 | | | | | | | | | | |
| | Design de bijuterie, modelare și prezentare CAD II | | | FADLD 3215 | | | | | | | | | | |
| | Concept design în animație și gaming II | | | FADLD 3216 | | | | | | | | | | |
| 21. | Metodologia elaborării lucrării de licență I | DS | DO | FADLD 3117 | | 1 | | 1 | | | | | | |
| 22. | Metodologia elaborării lucrării de licență II | DS | DO | FADLD 3217 | | | | | | | | 3 | | 3 |
| Stagiu pentru elaborarea lucrării de licență: 2 săptămâni - conform structurii anului universitar | | | | | | | | | | | | | | |
| Discipline complementare | | | | | | | | | | | | | | |
| 23. | Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II | DC | DOP | FADLD 3118 | 1 | 1 | | | 2 | | | | | |
| 24. | Marketing, management și sociologia designului I | DC | DO | FADLD 3119 | 1 | | 1 | | 2 | | | | | |
| 25. | Marketing, management și sociologia designului II | DC | DO | FADLD 3219 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |
| TOTAL | | | | | 11 | 2 | 12 | | 30 | 10 | 1 | 13 | | 30 |
| Total ore didactice pe săptămână | | | | | 25 | | | | | 24 | | | | |

* Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

** Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 4

Discipline facultative

| Nr. crt. | Discipline facultative | C1 | C2 | Cod disciplină | Semestrul I | | | | | Semestrul II | | | | |
|----------|---|----|------|----------------|-------------|---|---|----|----|--------------|---|---|----|----|
| | | | | | C | S | L | P | Cr | C | S | L | P | Cr |
| 1. | Voluntariat V | DC | DFAC | FADLD 3120 | | | | 60 | 2 | | | | | |
| 2. | Voluntariat VI | DC | DFAC | FADLD 3220 | | | | | | | | | 60 | 2 |
| 3. | Disciplină complementară din domeniul arte vizuale V | DC | DFAC | FADLMDV1117 | 1 | | 1 | | 2 | | | | | |
| 4. | Disciplină complementară din domeniul arte vizuale VI | DC | DFAC | FADLMDV1217 | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |

Legendă:

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

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

BILANȚ GENERAL I (după criteriul conținutului)

| Nr. crt. | Tip disciplină | Număr total de ore | | | | | | | | | | Preveder e standard specific ARACIS |
|----------|-----------------|--------------------|-------|---------|-------|----------|-------|----------------------------|-------|-------|-------------|---|
| | | Anul I | | Anul II | | Anul III | | Întreg programul de studii | | | % din total | |
| | | Curs | S/L/P | Curs | S/L/P | Curs | S/L/P | Curs | S/L/P | Total | | |
| 1. | Fundamentale | 84 | 84 | 28 | 28 | 52 | 66 | 164 | 178 | 342 | 16,78% | 15-20% |
| 2. | De domeniu | 84 | 112 | 56 | 56 | 26 | 40 | 166 | 208 | 374 | 18,35% | 15-20 % |
| 3. | De specialitate | 98 | 84 | 196 | 224 | 156 | 218 | 450 | 526 | 976 | 47,89% | Max. 60 % |
| 4. | Complementare | 14 | 112 | 28 | 112 | 40 | 40 | 82 | 264 | 346 | 16,97% | 10-20 % |
| TOTAL | | 280 | 392 | 308 | 420 | 274 | 364 | 862 | 1176 | 2038 | 100% | 1968-2304 |

BILANȚ GENERAL II (după criteriul obligativității)

| Nr. crt. | Tip disciplină | Număr total de ore | | | | | | | | | | Preveder e standard specific ARACIS | |
|--|----------------|--------------------|-------|---------|-------|----------|-------|----------------------------|-------|-------|----------------------------------|---|--|
| | | Anul I | | Anul II | | Anul III | | Întreg programul de studii | | | % din total | | |
| | | Curs | S/L/P | Curs | S/L/P | Curs | S/L/P | Curs | S/L/P | Total | | | |
| 1. | Obligatorie | 238 | 252 | 224 | 252 | 234 | 286 | 696 | 790 | 1486 | 72,15% | min. 75% | |
| 2. | Opțională | 42 | 140 | 84 | 168 | 40 | 78 | 166 | 386 | 552 | 27,85% | max. 25% | |
| TOTAL | | 280 | 378 | 308 | 420 | 294 | 392 | 862 | 1176 | 2038 | 100 | - | |
| 3. | Facultative | 28 | 232 | 28 | 260 | 26 | 146 | 82 | 638 | 720 | Nu intră în calculul totalurilor | | |
| Raport total ore de curs/ore de seminar/laborator/practică | | | | | | | | 0,74 | | | | 1/1 cu abatere +/-20% | |

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

Director de departament,
conf. univ. dr. habil. 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

Calificarea *Design grafic – comunicații vizuale* (anul I)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Anatomie aplicată și ergonomie | Bazele desenului pentru design | Studiul culorii pentru design | Perspectivă, geometrie descriptivă | Bazele construcției imaginii digitale | Compoziție bi și tridimensională | Desen tehnic | Design grafic compoziție | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Limba străină | Educație fizică și sport | Consiliere profesională și orientare în carieră | Etică și integritate academică | Voluntariat | Street Art | Crochiuri | Modelaj |
|--|---------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|--------------|--------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------|--------------------------|---|--------------------------------|-------------|------------|-----------|---------|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | + | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în designul grafic. | | | + | * | | * | | | * | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | * | | | | | * | * | | * | | | | * | | | | | * | | + |
| 5. Absolventul poate să examineze funcțiile marketingului asupra procesului de dezvoltare a proiectului în designul grafic. | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design. | | | | | | | | | | * | * | * | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media. | | | | | | * | * | | * | * | * | * | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design. | | | | | * | * | | * | * | * | * | * | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | | | | | | * | | | * | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | | | | | | + | | | * | | | | | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii uni tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | | | | | * | + | | * | + | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | + | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | |
| 6. Absolventul stăpânește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | |
| 7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | * | * | | | | | | * | | | | | * | | * | | | * | * | + |
| 8. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | * | | | | | | * | | | | | | * | | | | | * | | |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | * | | | | | | | | | | | | * | | * | | | * | | |
| 10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare. | * | | | | | | * | | | | | | * | | * | | | * | | |
| 11. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definitorii ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | | | | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | + | | | * | | * | * | * | * | * | * | | | | | | | + | + |
| 13. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. | | | * | * | | * | * | | * | * | * | * | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să aprecieze modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de media pretins de cerințele proiectului. | | | * | * | | * | * | | * | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să rezolve constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design. | | * | | | * | * | * | * | | * | * | * | | | | | | | | |
| 17. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | | | | * | * | * | * | | * | * | * | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | | | | * | * | * | * | | * | * | * | | | | | | | | |
| 19. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | | * | * | * | | * | * | | * | * | * | | | | | | | * | + |
| 20. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | | * | * | * | | * | * | | * | * | * | | | | | | | * | + |
| 21. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | | + | | | | | * | | * | | | | | | | | | | | |
| 22. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare. | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | | * | | | | * | | | | | | | * | | | | |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | * | | | | * | | | | | * | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Anatomie aplicată și ergonomie | Bazele desenului pentru design | Studiul culorii pentru design | Perspectivă, geometrie descriptivă | Bazele construcției imaginii digitale | Compoziție bi și tridimensională | Desen tehnic | Design grafic compoziție | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Limba străină | Educație fizică și sport | Consiliere profesională și orientare în carieră | Etică și integritate academică | Voluntariat | Street Art | Crochiuri | Modelaj |
|---|---------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|--------------|--------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------|--------------------------|---|--------------------------------|-------------|------------|-----------|---------|
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | * | | | | | | | | | * | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | | * | * | * | | | | | | | * | + |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | * | | | | | | | | * | * | * | * | | | | * | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | | * | | * | * | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | * | * | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | * | | | | | | | | * | | | | | | | * | | * | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | | | * | * | * | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | | | | | | | | * | * | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | | | | * | * | | | |
| 21. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | | * | | | | * | | | | | | | * | | | | |
| 22. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | * | | | | * | | | | | * | | |

Calificarea Design grafic – comunicații vizuale (anul II)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Desen tehnic | Compoziție bi și tridimensională | Procesarea digitală a imaginii | Comunicare vizuală | Design grafic-compoziție | Pregătire de tipar | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Sculptură digitală pentru gaming | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Bazele compoziției în design de biuiterie | Design grafic animat | Stagiu de practică de specialitate | Limba străină | Educație fizică și sport | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Expresii ale noilor medii digitale | Structuri anatomice, bionică și design | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție |
|--|---------------|--------------|----------------------------------|--------------------------------|--------------------|--------------------------|--------------------|------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|------------------------------------|---------------|--------------------------|------------------------------------|-------------|------------------------------------|--|--|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | * | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 12. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | | | * | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în designul grafic. | | | | | * | * | | | | | | | | | | | | | | | + | | |
| 14. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | * | | * | | * | * | | * | * | * | | | | | | | | | | | + | * | * |
| 15. Absolventul poate să examineze funcțiile marketingului asupra procesului de dezvoltare a proiectului în designul grafic. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17. Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media. | | | * | * | | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | * |
| 18. Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design. | | * | | * | | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | |
| 19. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | | | | * | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | |
| 20. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | | | | * | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | * | | | * | | | | | | | | | | | | * | * | | + | | | | |
| 7. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | | * | | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | + | | | | |
| 8. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | | | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | + | | | | |
| 9. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 6. Absolventul stăpânește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 23. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | * | * | | | | * | | | | | | | | | | | * | | + | | + | * | |
| 24. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuu după finalizarea studiilor în cadrul programului. | | | * | | | * | | | | | | | | | | | * | | | | | | * |
| 25. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | | | | | | * | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 26. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare. | | * | * | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | * |
| 27. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definitorii ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | | | | | + | | * |
| 28. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * | * |
| 29. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. | | | * | * | * | * | * | | | | * | * | * | * | * | * | | | | | | | * |
| 30. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 31. Absolventul poate să aprecieze modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de media pretins de cerințele proiectului. | | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * | * |
| 32. Absolventul poate să rezolve constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | * |
| 33. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * | | | | | | | * |
| 34. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | | * |
| 35. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | * | * | * | * | * | * | | | | * | * | * | * | * | * | | | | | | | * |
| 36. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | * | * | * | * | * | * | | | | * | * | * | * | * | * | | | | | | | * |
| 37. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | | | * | * | * | * | * | * | * | | | | | * | * | * | | | | | | | * |
| 38. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare. | | | | * | * | * | * | | | * | * | * | * | | | * | | | | | | | * |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 23. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | * | | | |
| 24. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | * | | | |
| 25. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | * | * | * | |
| 26. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | | * | * | | * | * | | | | | * | * | | | | | * | | | |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Desen tehnic | Compoziție bi și tridimensională | Procesarea digitală a imaginii | Comunicare vizuală | Design grafic-compoziție | Pregătire de tipar | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Sculptură digitală pentru gaming | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Bazele compoziției în design de bijuterie | Design grafic animat | Stagiu de practică de specialitate | Limba străină | Educație fizică și sport | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Expresii ale noilor medii digitale | Structuri anatomice, bionică și design | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție |
|---|---------------|--------------|----------------------------------|--------------------------------|--------------------|--------------------------|--------------------|------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|------------------------------------|---------------|--------------------------|------------------------------------|-------------|------------------------------------|--|--|
| 27. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 29. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 30. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 31. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| 32. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| 33. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | * | * | | | | | | * | | * |
| 34. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | | | | * | | * | | * | * | | | | | * | * | | | | | | * | | |
| 35. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | + | | | |
| 36. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | |
| 37. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | * | | | | * | * | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 38. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | * | | | | * | * | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 39. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | |
| 40. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | |
| 41. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | |
| 42. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | |

Calificarea *Design grafic – comunicații vizuale* (anul III)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria și estetica designului | Comunicare vizuală | Proiectare pentru design | Design grafic-compoziție | Pregătire de tipar | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Design de bijuterie, modelare și prezentare CAD | Concept design în animație și gaming | Metodologia cercetării lucrării de licență | Metodologia cercetării lucrării de licență | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Marketing, management și sociologia designului | Design grafic pentru licența |
|--|--------------------------------|--------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------|------------|------------------------------------|---|--------------------------------------|--|--|------------------------------------|-------------|--|------------------------------|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | * | |
| 22. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | * | | | | | | * | | | | * | * |
| 23. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în designul grafic. | | * | * | * | * | | | | | * | | | | | * |
| 24. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | * |
| 25. Absolventul poate să examineze funcțiile marketingului asupra procesului de dezvoltare a proiectului în designul grafic. | | | | | | | | | | * | | | | * | |
| 26. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design. | | | | | | | | | | * | | | | * | |
| 27. Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | * |
| 28. Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | * |
| 29. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | * | * | * | * | * | | | | | * | | | | | * |
| 30. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | * | * | * | * | * | | | | | * | | | | | * |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | * | | | | | | | | | | | + | | | |
| 12. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | | | | * | * | * | * | * | * | | | + | | | * |
| 13. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | | | | * | * | | | | | | | + | | | * |
| 14. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | * | * | | | | | | | | | | * |
| 15. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | * | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | * | |
| 39. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | | | | | | | | | | | | + | | | |
| 40. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | * | | | | | | | | | | | | | | |
| 41. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 42. Absolventul poate să își etapeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare. | * | | | | | | | | | | | | | | |
| 43. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definitorii ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | * | * |
| 44. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | | | * | * | * | * | * | * | * | | | | * | * |
| 45. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 46. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | | | | | | | * | | | | * | |
| 47. Absolventul poate să aprecieze modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de media pretins de cerințele proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 48. Absolventul poate să rezolve constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design. | | | | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 49. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 50. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 51. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | | | * | * | | | | | | | | | | * |
| 52. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 53. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | * | * |
| 54. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare. | | * | * | * | * | | | | | * | | | | * | * |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | |
| 43. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | | | | | | | + | + | | | | |
| 44. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | | + | + | | | | |
| 45. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | + | | |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria și estetica designului | Comunicare vizuală | Proiectare pentru design | Design grafic-compoziție | Pregătire de tipar | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Design de bijuterie, modelare și prezentare CAD | Concept design în animație și gaming | Metodologia cercetării lucrării de licență | Metodologia cercetării lucrării de licență | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Marketing, management și sociologia designului | Design grafic pentru licența |
|---|--------------------------------|--------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------|------------|------------------------------------|---|--------------------------------------|--|--|------------------------------------|-------------|--|------------------------------|
| 46. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | * | | | | | | | | | | * | * |
| 47. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | | + | + | | | * | |
| 48. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | + | * | |
| 49. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | | | | | * | |
| 50. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | | | | | + | + | | | * | |
| 51. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | * | | | * | | | | | | | | | | | * |
| 52. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | * | | | | | | + | + | | | | * |
| 53. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | * | * | + | * | * | | | | | | | | | * | * |
| 54. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | | | | | | | | | | + | + | | | | |
| 55. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | + | | |
| 56. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | + | | |
| 57. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | + | + | | | | |
| 58. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | * | | | | | | | | | + | + | | | | |
| 59. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | + | + | | + | | |
| 60. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | + | + | | + | | |
| 61. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | | | | | + | | |
| 62. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | + | | |

Calificarea *Design pentru spațiul ambiental* (anul I)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Anatomie aplicată și ergonomie | Bazele desenului pentru design | Studiul culorii pentru design | Perspectivă, geometrie descriptivă | Bazele construcției imaginii digitale | Compoziție bi și tridimensională | Desen tehnic | Design de ambient compoziție | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Limba străină | Educație fizică și sport | Consiliere profesională și orientare în carieră | Etică și integritate academică | Voluntariat | Street Art | Crochiuri | Modelaj |
|---|---------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|--------------|------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------|--------------------------|---|--------------------------------|-------------|------------|-----------|---------|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3.Absolventul poate să prezinte principalele concepte artistice în designul pentru ambient. | * | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 4.Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. | | | + | + | | | * | | + | + | + | + | | | | | | * | | |
| 5.Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design. | * | + | | | + | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 6.Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient. | | | | | | | | | | + | + | + | | | | | | | | |
| 7.Absolventul poate să elaboreze desene, schițe, crochiuri de idei pe suport tradițional în contextul temei pentru designul de ambient. | | + | + | + | + | | * | + | | | | | | | | | | | + | + |
| 8.Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea de imagini digitale în contextul temei pentru designul de ambient. | | | | | | + | | | | + | + | + | | | | | | | | |
| 9.Absolventul poate sa clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design. | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să selecteze tehnologiile utilizate pentru demersul creativ în design. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | | | | | | + | | | | + | + | + | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | | | | | + | | | | + | + | + | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să deducă toate implicațiile temei și nevoilor beneficiarului. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să creeze o compoziție sustenabilă în contextul designului pentru ambient. | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propus. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | + | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii uni tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generala. | + | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | + | + | | * | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | + | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | |
| 7. Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | | | + | | + | | + | + | | | | | + | | * | | | * | + | + |
| 8. Absolventul poate identifica sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | + | + | | | | | + | | | | | | + | | | | | * | | |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | + | | + | | | | + | | | | | | + | | * | | | * | | |
| 10. Absolventul poate să își etapezeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare. | | + | | | + | | | + | | | | | + | | * | | | * | | |
| 11. Absolventul poate să convertească imaginile realizate în mediile digitale în compoziții dinamice, animate. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să dezvolte compoziții animate dedicate proiectului. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. | | | | * | | | | | + | | | | | | | | | | + | + |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Anatomie aplicată și ergonomie | Bazele desenului pentru design | Studiul culorii pentru design | Perspectivă, geometrie descriptivă | Bazele construcției imaginii digitale | Compoziție bi și tridimensională | Desen tehnic | Design de ambient compoziție | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Limba străină | Educație fizică și sport | Consiliere profesională și orientare în carieră | etică și integritate academică | Voluntariat | Street Art | Crochiuri | Modelaj |
|---|---------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|--------------|------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------|--------------------------|---|--------------------------------|-------------|------------|-----------|---------|
| 14. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | | | | | | + | | | | + | + | + | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | | | * | | + | | | | + | + | + | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | + |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | * | * | | * | | | | + | | | | | | | * | * | | * | * |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | * | * | | | | + | | + | | | | * | | | | * | * | * | * |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | * | * | | | | | | | | | | | | | | * | | * | * |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | * | * | | | | | | | | | | | | | | * | | | |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | * | * | | | | | | + | | | | | | | | * | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | * | * | | | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | + | | | | | | | * | * | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | | | * | * | * | + | * | | + | + | + | | | | | | | | |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | * | | | | | | | | + | | | | | | | * | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | | * | | * | | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | * | | | | | | | | + | | | | | | | * | | * | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | | | * | * | | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | + | | | | | | | * | | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | + | | | | | | | * | | | | |

Calificarea *Design pentru spațiul ambiental* (anul II)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Desen tehnic | Compoziție bi și tridimensională | Procesarea digitală a imaginii | Comunicare vizuală | Design de ambient - compoziție | Mobilier și accesorii | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Sculptură digitală pentru gaming | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Bazele compoziției în design de biuiterie | Design grafic animat | Stagiu de practică de specialitate | Limba străină | Educație fizică și sport | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Expresii ale noulor medii digitale | Structuri anatomice, bionică și design | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție |
|---|---------------|--------------|----------------------------------|--------------------------------|--------------------|--------------------------------|-----------------------|------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|------------------------------------|---------------|--------------------------|------------------------------------|-------------|------------------------------------|--|--|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele concepte artistice în designul pentru ambient. | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | * | |
| 4. Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. | + | | * | | | + | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | + | * | * |
| 5. Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design. | | + | | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient. | | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să elaboreze desene, schițe, crochiuri de idei pe suport tradițional în contextul temei pentru designul de ambient. | | + | * | | + | | + | | | | | | | | | | | | | | | | * |
| 8. Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea de imagini digitale în contextul temei pentru design. | | | | + | + | | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design. | | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | + | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | + | | | | | | + | + | + | | | | | | + | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să selecteze tehnologiile utilizate pentru demersul creativ în design. | | | | | | | | + | + | + | | | | | | + | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | | | | + | + | | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | | | + | + | | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să deducă toate implicațiile temei și nevoilor beneficiarului. | | | | + | | | | | | | + | + | + | + | + | + | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să creeze o compoziție sustenabilă în contextul designului pentru ambient. | | | | | | + | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propus. | | | | | | + | | + | + | + | | | | | | + | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | + | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | + | | | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | + | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | + | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | + | | | | | | | | | | | | | | | | + | | + | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | + | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | + | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | + | + | + | + | + | + | | + | + | | | | | | | | + | | + | | + | | + |
| 8. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | + | | + | + | + | + | | | | | | | | | | | + | | + | | | | + |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | + | | + | + | + | + | | | | | | | | | | * | + | | + | | + | | + |
| 10. Absolventul poate să își etapezeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare. | + | + | | | | + | + | | | | | | | | | | + | | + | | | | |
| 11. Absolventul poate să convertească imaginile realizate în mediile digitale în compoziții dinamice, animate. | | | | + | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să dezvolte compoziții animate dedicate proiectului. | | | | | | | | | | | + | + | + | + | + | * | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. | + | | | + | | | | + | + | + | | | | | | * | | | | | | + | |
| 14. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | | | | + | + | | | | | | + | + | + | + | + | * | | | | | | | |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Desen tehnic | Compoziție bi și tridimensională | Procesarea digitală a imaginii | Comunicare vizuală | Design de ambient - compoziție | Mobilier și accesorii | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Sculptură digitală pentru gaming | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Bazele compoziției în design de biuterie | Design grafic animat | Stagiu de practică de specialitate | Limba străină | Educație fizică și sport | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Expresii ale noilor medii digitale | Structuri anatomice, bionică și design | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție |
|---|---------------|--------------|----------------------------------|--------------------------------|--------------------|--------------------------------|-----------------------|------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|------------------------------------|---------------|--------------------------|------------------------------------|-------------|------------------------------------|--|--|
| 15. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | | | + | + | | | | | | + | + | + | + | + | * | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip. | | | | | | | + | + | + | + | | | | | | * | | | | | | + | |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | + | + | + | | | | | | | | | | | | * | | + | | | + |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | + | | | | | | | | | | + | | * | | + | | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | + | | | | | | | | | | + | | * | | + | | | |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | + | | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | + | + | + | + |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | + | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | + | + | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | + | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | + | | + | + | + | | | | | + | + | | | | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | * | * | * | | | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | | | | | | + | | + | + | + | | | | | + | | | | | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | * | | | | + | | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | * | | | | + | + | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | + | | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | + | | | | | | | | | | | + | | | + | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | + | | | |

Calificarea *Design pentru spațiul ambiental* (anul III)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria și estetica designului | Comunicare vizuală | Proiectare pentru design | Design de ambient-compoziție | Scara arhitecturală | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Design de bijuterie, modelare și prezentare CAD | Concept design în animație și gaming | Metodologia cercetării lucrării de licență | Metodologia cercetării lucrării de licență | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Marketing, management și sociologia designului | Design de ambient pentru licența |
|---|--------------------------------|--------------------|--------------------------|------------------------------|---------------------|------------|------------------------------------|---|--------------------------------------|--|--|------------------------------------|-------------|--|----------------------------------|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | + | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | + | + | | | | | | | + | | | | + | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele concepte artistice în designul pentru ambient. | + | | | + | + | | | | | + | | | | | + |
| 4. Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. | + | + | + | + | + | | | | | + | | | | | + |
| 5. Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design. | + | | | + | + | | | | | + | | | | | + |
| 6. Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient. | + | | | + | | | | | | + | | | | + | + |
| 7. Absolventul poate să elaboreze desene, schițe, crochiuri de idei pe suport tradițional în contextul temei pentru designul de ambient. | | | | + | + | | | | | + | | | | | + |
| 8. Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea de imagini digitale în contextul temei pentru design. | | | | + | | | | | | + | | | | | + |
| 9. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design. | | + | + | | + | + | + | + | + | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să selecteze tehnologiile utilizate pentru demersul creativ în design. | | | | | | + | + | + | + | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | | | | | | | | | | + | | | | | |
| 13. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | + | + | | | | | | | + | | | | | |
| 14. Absolventul poate să deducă toate implicațiile temei și nevoilor beneficiarului. | | + | + | + | | | | | | + | | | | + | + |
| 15. Absolventul poate să creeze o compoziție sustenabilă în contextul designului pentru ambient. | + | | | + | + | | | | | + | | | | + | + |
| 16. Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propus. | | | | + | + | | | | | + | | | | | + |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | + | | | | | | | | | + | | + | | + | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | + | | | | | | | | | + | | + | | + | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | + | | | | | | | | | + | | + | | + | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | + | | | | | | | | | + | | | | + | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | + | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | + | |
| 7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | + | | | + | + | | | | | + | | + | | + | + |
| 8. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | + | | | + | | | | | | | | + | | + | + |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | + | | | + | | | | | | | | + | | | + |
| 10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare. | | | | + | | | | | | + | | + | | | + |
| 11. Absolventul poate să convertească imaginile realizate în mediile digitale în compoziții dinamice, animate. | | + | + | + | + | | | | | | | | | | + |
| 12. Absolventul poate să dezvolte compoziții animate dedicate proiectului. | | + | + | + | | | | | | | | | | | + |
| 13. Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | + |
| 14. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | | + | + | | | | | | | + | | | | | |
| 15. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | + | + | | | | | | | | | | | | |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria și estetica designului | Comunicare vizuală | Proiectare pentru design | Design de ambient-compoziție | Scara arhitecturală | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Design de bijuterie, modele și prezentare CAD | Concept design în animație și gaming | Metodologia cercetării lucrării de licență | Metodologia cercetării lucrării de licență | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Marketing, management și sociologia designului | Design de ambient pentru licența |
|---|--------------------------------|--------------------|--------------------------|------------------------------|---------------------|------------|------------------------------------|---|--------------------------------------|--|--|------------------------------------|-------------|--|----------------------------------|
| 16. Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip. | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | | + | | | | | + | + | | | + | |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | + | + | | | + | + | + | + | + | + | | | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | + | + | | | | | | | | | | + | | |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | + | + | | | | | | | | | | + |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapă și pentru atingerea rezultatului. | | + | + | | | | | | | + | + | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | + | + | + | | | | | | | | | + | | + |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | + | | | | | | + | + | | | + | + |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | * | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | + | + | | | | | + | + | | | | + |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | * | + | + | | | + | + | + | + | | | | | + | |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | | | | + | + | | | | | + | + | | | | + |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | + | + | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | + | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | + | + | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | * | | | | | | | | | + | + | | | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | + | + | | + | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | + | | | | | | + | + | | + | | + |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | + | | | | | | + | | | + | | + |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | + | | | | | | + | | | + | + | + |

Calificarea *Design de produs* (anul I)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Anatomie aplicată și ergonomie | Bazele desenului pentru design | Studiul culorii pentru design | Perspectivă, geometrie descriptivă | Bazele construcției imaginii digitale | Compoziție bi și tridimensională | Desen tehnic | Design de produs compoziție | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Limba străină | Educație fizică și sport | Consiliere profesională și orientare în carieră | Etică și integritate academică | Voluntariat | Street Art | Crochieri | Modelaj |
|---|---------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|--------------|-----------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------|--------------------------|---|--------------------------------|-------------|------------|-----------|---------|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor. | | + | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | + | | + | + | | | | | + | | | | | | | | | * | + | + |
| 5. Absolventul poate să examineze relația dintre marketing și procesul de dezvoltare a proiectului în design de produs. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit produs. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design. | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice dezvoltarea proiectului. | | | | | + | + | | + | + | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să rezolve constrângerile ergonomice pentru dezvoltarea proiectului în designul de produs. | | + | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | | | | + | + | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs. | | | | | + | | | + | + | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului de produs pe întreg procesul de proiectare. | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | + | | | | | | | | | | | | + | | + | | | | | |
| 8. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | + | | | | | + | | | | | | | | | + | | | + | | |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | + | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | |
| 10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare. | + | | | | | | + | | | | | | + | | | | | + | | |
| 11. Absolventul poate să ia parte la procesele de inginerie și implementare tehnologică ale produsului proiectat. | | | | | + | | | + | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului. | | + | | | + | | | + | + | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile fizice și de calcul matematic în dezvoltarea proiectului. | | + | | | + | | | + | + | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | + | | | | | | | | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design. | | | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 17. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de timp în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | | | | + | | + | | | | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | | + | + | | + | + | | | + | + | + | | | | | | | + | + |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Anatomie aplicată și ergonomie | Bazele desenului pentru design | Studiul culorii pentru design | Perspectivă, geometrie descriptivă | Bazele construcției imaginii digitale | Compoziție bi și tridimensională | Desen tehnic | Design de produs compoziție | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Limba străină | Educație fizică și sport | Consiliere profesională și orientare în carieră | Etică și integritate academică | Voluntariat | Street Art | Crochiuri | Modelaj |
|---|---------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|--------------|-----------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------|--------------------------|---|--------------------------------|-------------|------------|-----------|---------|
| 19. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | | + | + | | + | + | | + | + | + | + | | | | | | | + | + |
| 20. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | + | | | | | | | | + | | | | | | | | | + | | |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | | | | | | + | | | | | | | * | | | | |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | + | | | | + | | | | | + | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | + | + | + | | | | * | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | | | + | + |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | + | | | | | | | | + | + | + | + | | | | * | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | + | * | + | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | + | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | + | | | | | | | | + | | | | | | | * | | + | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | |

Calificarea Design de produs (anul II)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Desen tehnic | Compoziție bi și tridimensională | Procesarea digitală a imaginii | Comunicare vizuală | Design de produs - compoziție | Ergonomie | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Sculptură digitală pentru gaming | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Bazele compoziției în design de biuiterie | Design grafic animat | Stagiu de practică de specialitate | Limba străină | Educație fizică și sport | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Expresii ale noilor medii digitale | Structuri anatomice, bionică și design | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție |
|--|---------------|--------------|----------------------------------|--------------------------------|--------------------|-------------------------------|-----------|------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|------------------------------------|---------------|--------------------------|------------------------------------|-------------|------------------------------------|--|--|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | | | * | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor. | | | | | | * | * | | | | | | | | | | | | | | + | * | |
| 4. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | + | | * | | | * | * | | | | + | + | + | + | + | | | | | | + | * | * |
| 5. Absolventul poate să examineze relația dintre marketing și procesul de dezvoltare a proiectului în design de produs. | | + | | | | | | + | + | + | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit produs. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design. | | + | * | | + | * | * | | | | | | | | | | | | | | | | * |
| 8. Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice dezvoltarea proiectului. | | | | + | + | * | * | | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să rezolve constrângerile ergonomice pentru dezvoltarea proiectului în designul de produs. | | | | | | * | * | + | + | + | | | | | | + | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | + | | | | * | * | + | + | + | | | | | | + | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs. | | | | | | * | * | + | + | + | | | | | | + | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului de produs pe întreg procesul de proiectare. | | | | + | + | * | * | | | | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | | | | | | | | | | | | | * | + | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | | | | + | | | | + | | + |
| 8. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | + | + | + | + | + | * | * | | | | | | | | | | + | | | | | | + |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | + | + | + | + | + | | | | | | | | | | | * | + | | | | + | | + |
| 10. Absolventul poate să își etapeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare. | + | | | | + | | | | | | | | | | | | + | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să ia parte la procesele de inginerie și implementare tehnologică ale produsului proiectat. | | | + | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului. | | | | | | * | * | | | | + | + | + | + | + | * | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile fizice și de calcul matematic în dezvoltarea proiectului. | | | + | | | | | + | + | + | | | | | | * | | | | | | + | |
| 14. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | + | | + | + | | * | * | | | | + | + | + | + | + | * | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | | + | + | | * | * | | | | + | + | + | + | + | * | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design. | | | | | | * | * | + | + | + | | | | | | | | | | | | + | |
| 17. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de timp în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | | | * | * | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | | | | | * | * | | | + | + | | | | | | | | | | | | |
| 19. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | | | | | * | * | | | + | | | | | | | | | | | | | |
| 20. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | + | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | + | + | + | * | | | | | | | | | | | | | | | + | | + |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | + | * | | | | | | | | | | + | | | | | + | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | + | * | * | | | | | | | | | + | | | | | + | | |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | + | | + | * | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | + | + | + |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria artei | Desen tehnic | Compoziție bi și tridimensională | Procesarea digitală a imaginii | Comunicare vizuală | Design de produs - compoziție | Ergonomie | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Sculptură digitală pentru gaming | 3D design | Bazele fotografiei și tehnicile foto | Artă experimentală pentru design | Bazele compoziției în design de bijuterie | Design grafic animat | Stagiu de practică de specialitate | Limba străină | Educație fizică și sport | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Expresii ale noilor medii digitale | Structuri anatomice, bionică și design | Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție |
|---|---------------|--------------|----------------------------------|--------------------------------|--------------------|-------------------------------|-----------|------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|------------------------------------|---------------|--------------------------|------------------------------------|-------------|------------------------------------|--|--|
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | + | | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | + | + | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | + | * | * | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | + | * | | + | + | + | | | | | + | + | | | | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | + | * | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | * | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | * | | | | * | * | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | | | | |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | + | | | | + | * | * | + | + | + | | | | | + | | | | | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | * | | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | * | | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | + | | * | * | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | + | | | + | + | * | * | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | * | * | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | + | * | * | | | | | | | | | + | | | | + | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | + | * | * | | | | | | | | | | | | | + | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | + | | | |

Calificarea *Design de produs* (anul III)

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria și estetica designului | Comunicare vizuală | Proiectare pentru design | Design de produs-compoziție | Design de bijuterie - compoziție | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Design de bijuterie, modelare și prezentare CAD | Concept design în animație și gaming | Metodologia cercetării lucrării de licență | Metodologia cercetării lucrării de licență | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Marketing, management și sociologia designului | Design de produs pentru licența |
|--|--------------------------------|--------------------|--------------------------|-----------------------------|----------------------------------|------------|------------------------------------|---|--------------------------------------|--|--|------------------------------------|-------------|--|---------------------------------|
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | * | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | * | * | * | | | | | | * | * | | | * | * |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor. | * | | | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 4. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | * | | | * | * |
| 5.Absolventul poate să examineze relația dintre marketing și procesul de dezvoltare a proiectului în design de produs. | | | | | | | | | | * | | | | * | |
| 6.Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit produs. | | | | | | | | | | * | | | | * | |
| 7.Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | * | * |
| 8.Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice dezvoltarea proiectului. | | * | * | * | * | | | | | * | * | | | | * |
| 9.Absolventul poate sa clasifice, să analizeze și să rezolve constrângerile ergonomice pentru dezvoltarea proiectului în designul de produs. | | * | * | * | * | | | | | * | * | | | | * |
| 10.Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | * |
| 11. Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs. | | | | * | * | | | | | | | | | | * |
| 12.Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului de produs pe întreg procesul de proiectare. | * | * | * | * | * | | | | | * | * | | | * | * |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | * | | | | | | | | | | | + | | * | |
| 2.Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii uni tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | | | | | | | | | | * | * | + | | | |
| 3.Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | * | | | | | | | | | | | + | | | |
| 4.Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | | | | | | | * | * | | | | |
| 5.Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | * | |
| 6.Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | * | |
| 7. Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | * | + | + | + | + | + | + | + | + | * | * | + | | | + |
| 8.Absolventul poate identifica sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | + | | | * |
| 9.Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | | | | | | | | | | * | * | + | | | |
| 10. Absolventul poate să își etapezeze și să își prioritizeze propriile obiectivele de învățare. | | | | | | | | | | * | * | + | | | |
| 11.Absolventul poate să ia parte la procesele de inginerie și implementare tehnologică ale produsului proiectat. | | + | + | | | | | | | | | | | | |
| 12.Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului. | | + | + | * | * | | | | | | | | | | * |
| 13. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile fizice și de calcul matematic în dezvoltarea proiectului. | | + | + | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | * | * | * | * | * | | | | | * | * | | | | * |
| 15. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | * | * |
| 16. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design. | | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | * |
| 17. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de timp în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | * | * | | | | | * | * | | | * | * |
| 18. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | + | * | * | * | | | | | | | | | | * |
| 19. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | * | * | * | * | | | | | | | | | | * |
| 20. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | * | | | * | | * | * | * | * | * | * | | | | * |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | * | | | | | | + | + | | | * | * |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | * | | | | | | + | + | | | | * |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | * | * | | | | | | | | + | * | * |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | * | | | | | | | | | | | * |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | | + | + | | | * | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | + | * | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | * | | | | | | + | + | | | * | * |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | * | | | | | | | | | | | * |

| Rezultate așteptate ale învățării | Istoria și estetica designului | Comunicare vizuală | Proiectare pentru design | Design de produs-compoziție | Design de bijuterie - compoziție | Web design | Tehnologii, materiale și machetare | Design de bijuterie, modelare și prezentare CAD | Concept design în animație și gaming | Metodologia cercetării lucrării de licență | Metodologia cercetării lucrării de licență | Discipline complementare opționale | Voluntariat | Marketing, management și sociologia designului | Design de produs pentru licența |
|---|--------------------------------|--------------------|--------------------------|-----------------------------|----------------------------------|------------|------------------------------------|---|--------------------------------------|--|--|------------------------------------|-------------|--|---------------------------------|
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | * | | | | | | + | + | | | | * |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | * | * | * | * | * | * | * | * | | | | | | * |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | * | | | * | * | | | | | + | + | | | | * |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | * | | | | | | | | | + | | * |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | * | | | | | | | | | + | | * |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | * | | | * | * | | | | | + | + | | | | * |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | | | | * | * | | | | | + | + | | | | * |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | * | * | | | | | + | + | | + | | * |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | * | * | | | | | + | + | | + | | * |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | * | * | | | | | | | | + | | * |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | + | | | | | | + | | | + | | + |

| Rezultatele așteptate ale învățării Ramura de studii: Design grafic – comunicații vizuale | Competențe cheie | | | Competențe profesionale | | | | | Competențe transversale | | | | | |
|---|---------------------|----------------------------|---|---|---|--|--|---|---|-----------------------|------------------|--|---|--|
| | Competențe digitale | Competențe antreprenoriale | Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți; | Identificarea nevoilor clientului și realizarea unei cercetări de piață | Respectarea brief-ului, convertirea specificațiilor în schițe de proiect, respectarea formatului publicabil și finalizarea proiectului în limitele de buget | Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium | Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație | Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă a conceptului și prototiparea în designul grafic | personale | | | inter - personale | de cetățenie globală | |
| | | | | | | | | | Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate | Managementul timpului | Gândire creativă | Lucrul în echipă, managementul echipelor și capacitatea de a vorbi în public | Respectarea codului de etică și conduită profesională, legislația muncii și dreptul de proprietate intelectuală | |
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în designul grafic. | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să examineze funcțiile marketingului asupra procesului de dezvoltare a proiectului în designul grafic. | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media. | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | | | | | | | | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii unui tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală. | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare. | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definitorii ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 15. Absolventul poate să aprecieze modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de media pretins de cerințele proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să rezolve constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design. | | | | | | | | | | | | | |
| 17. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 19. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 20. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | | | | | | | | | | | | |
| 21. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 22. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare. | | | | | | | | | | | | | |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | | | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | |

| Rezultatele așteptate ale învățării Ramura de studii: Design pentru spațiul ambiental | Competențe cheie | | | Competențe profesionale | | | | | Competențe transversale | | | | | |
|--|---------------------|----------------------------|--|--|---|--|---|---|---|-----------------------|------------------|--|---|--|
| | Competențe digitale | Competențe antreprenoriale | Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți | Utilizarea principalelor concepte din istoria designului, definirea abordării proiectului, contextualizarea rezultatului și argumentarea creației aplicate | Crearea și transpunerea în desen a conceptului, convertirea desenului volumetric digitală și dezvoltarea animațiilor dedicate pentru vizualizarea ambientului | Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului | Utilizarea echipamentelor digitale și a software-ului specializat pentru design | Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient | personale | | | inter - personale | de cetățenie globală | |
| | | | | | | | | | Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate | Managementul timpului | Gândire creativă | Lucrul în echipă, managementul echipelor și capacitatea de a vorbi în public | Respectarea codului de etică și conduită profesională, legislația muncii și dreptul de proprietate intelectuală | |
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele concepte artistice în designul pentru ambient. | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient. | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să elaboreze desene, schițe, crochiuri de idei pe suport tradițional în contextul temei pentru designul de ambient. | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea de imagini digitale în contextul temei pentru designul de ambient. | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate sa clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să selecteze tehnologiile utilizate pentru demersul creativ în design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să deducă toate implicațiile temei și nevoilor beneficiarului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să creeze o compoziție sustenabilă în contextul designului pentru ambient. | | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propus. | | | | | | | | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii uni tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generala. | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate identifica sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare. | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să convertească imaginile realizate în mediile digitale în compoziții dinamice, animate. | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să dezvolte compoziții animate dedicate proiectului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. | | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. | | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip. | | | | | | | | | | | | | | |

| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personala în finalizarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferențele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | | | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | |

| Rezultatele așteptate ale învățării | Competențe cheie | | | Competențe profesionale | | | | | Competențe transversale | | | | |
|---|---------------------|----------------------------|---|--|---|---|--|--|---|-----------------------|------------------|-------------------|----------------------|
| | Competențe digitale | Competențe antreprenoriale | Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți; | Coordonarea documentarii și cercetării tendințelor în design, estetică aplicată și cercetarea pieței pentru designul de produs | Adecvarea materialelor și tehnologiilor, relaționarea profesională cu inginerii în baza principiilor și proceselor de producție | Includerea cerințelor și constrângerilor ergonomice, fizice, de proporționare și procese de producție CAD-CAM | Analizarea brief-ului, a specificațiilor pentru proiect și respectarea termenelor de încadrare pe etape în dezvoltarea proiectului | Expertiza asupra aplicării principiilor de design, elaborarea schițelor de concept și prezentarea soluției finale, detaliate | personale | | | inter - personale | de cetățenie globală |
| | | | | | | | | | Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate | Managementul timpului | Gândire creativă | | |
| Ramura de studii: Design de produs | | | | | | | | | | | | | |
| Cunoștințe | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să identifice oportunitatea unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design. | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să examineze relația dintre marketing și procesul de dezvoltare a proiectului în design de produs. | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit produs. | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design. | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice dezvoltarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate sa clasifice, să analizeze și să rezolve constrângerile ergonomice pentru dezvoltarea proiectului în designul de produs. | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs. | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului de produs pe întreg procesul de proiectare. | | | | | | | | | | | | | |
| Abilități | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii uni tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare general. | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate să aprecieze resursa umană necesară pentru inițierea unui demers antreprenorial. | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul stăpânește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale. | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate identifica sursele de învățare continuuă după finalizarea studiilor în cadrul programului. | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate. | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare. | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul poate să ia parte la procesele de inginerie și implementare tehnologică ale produsului proiectat. | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile fizice și de calcul matematic în dezvoltarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design. | | | | | | | | | | | | | |
| 17. Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de timp în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. | | | | | | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 19. Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. | | | | | | | | | | | | | |
| 20. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| Responsabilitate și autonomie | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personala în finalizarea proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Absolventul poate să utilizeze principiul delegării de responsabilitate pentru situațiile de muncă în echipă. | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Absolventul compară și analizează diferențele ipostaze tematice cu ajutorul <i>Design thinking</i> . | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Absolventul înțelege principiile subordonării sau ale delegării în echipă. | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului. | | | | | | | | | | | | | |
| 16. Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. | | | | | | | | | | | | | |
| 17. Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică. | | | | | | | | | | | | | |
| 18. Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. | | | | | | | | | | | | | |
| 19. Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte. | | | | | | | | | | | | | |
| 20. Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale. | | | | | | | | | | | | | |