

CONSILIU FACULTATE

Hotărârea nr. 5/2024

Consiliul Facultății de Arte și Design
întrunit în ședința din data de 20.11.2024
a hotărât următoarele :

Punctul 1. Avizarea înființării celor 3 programe noi de studii universitare de licență –

- *Design ambiental, Design de produs, Design grafic* ca urmare a recomandărilor ARACIS

Punctul 2. Discutarea și avizarea Regulamentului de organizare și funcționare a Centrului de Creație al Artelor Vizuale Contemporane (CCAVC)

Decan,

Prof.univ.dr.Diana ANDREESCU



Aprobat prin HS nr. 23 din 28.11.2024

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2025-2026

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Licență
Denumirea programului de studii universitare de licență:	Design grafic
Denumirea calificării dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Design grafic – comunicații vizuale
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
Ramura 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):	0211 Audio-visual techniques and media production / Tehnici audio-vizuale și producție media

PREZENTAREA GENERALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE

1. Misiunea programului de studii

Misiunea programului de studii universitare de licență *Design grafic* este de creație, cercetare aplicată și educație, prin asigurarea performanțelor și dezvoltării individuale, precum și valorificarea și diseminarea rezultatelor acestora, generând și transferând cunoaștere către societate prin:

- a) creație individuală și colectivă în specializarea artelor aplicate, în particular pentru designul grafic;
- b) cercetare aplicată în specializarea designului ambiental, 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 ale mediului cultural și economic pentru designul grafic.

UVT își asumă misiunea proprie de catalizator al dezvoltării societății românești prin crearea unui mediu inovativ și participativ de creație și cercetare aplicată pentru designul ambiental, de învățare, transferând spre comunitate competențe și cunoștințe prin serviciile care le oferă partenerilor din mediul economic și socio-cultural. Realizarea misiunii programului de studii universitare de licență *Design grafic* se concretizează în următoarele obiective:

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

Obiectivele programului de studii universitare *Design grafic* sunt de a pregăti studenții în mod specific pentru o carieră în domeniu, oferindu-le competențele necesare pentru profesia de designer grafic și editor publicații.

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

A. COMPETENȚE³

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.

Competențe-cheie⁴:

- Competențe de alfabetizare;
- Competențe multilingvistice;
- Competențe în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii;
- Competențe digitale;
- Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;
- Competențe civice;
- Competențe antreprenoriale;
- Competențe de conștientizare și exprimare culturală.

Competențe profesionale⁵:

- *Convertește schițe brute în schițe virtuale* - Utilizează programe informatice pentru a desena cu aproximație o reprezentare grafică a unui design într-o schiță geometrică bidimensională pe care să o poată dezvolta în continuare spre a obține conceptul final;
- *Dezvoltă idei creative* - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative;
- *Dezvoltă conținut digital* - Creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale;
- *Dezvoltă un cadru artistic* - Dezvoltă un cadru specific pentru cercetare, creație și finalizarea activităților artistice;
- *Proiectează grafică computerizată* - Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei;
- *Proiectează prototipuri* - Proiectează prototipuri de produse sau componente ale produselor prin aplicarea principiilor de proiectare și inginerie;
- *Respectă formatele de publicare* - Trimite materialul de text pentru tipărire. Respectă întotdeauna formatele de publicare cerute și prevăzute;
- *Se adaptează în funcție de tipul de mass-media* - Se adaptează la diferite tipuri de mass-media, cum ar fi televiziunea, cinematografia, reclame și altele. Adaptează munca la tipul de mass-media, scara de producție, buget, genuri în cadrul tipurilor de mass-media și altele;
- *Transpune cerințele într-un model vizual* - Elaborează modelul vizual pornind de la specificații și cerințe date, pe baza analizei domeniului de aplicare și a publicului-țintă. Creează o reprezentare vizuală a ideilor, cum ar fi sigle, elemente grafice pentru site-ul web, jocuri și formate digitale;

⁴ [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.

- *Utilizează suite de software creative* - Utilizează suite de software creative, cum ar fi „Adobe”, pentru a ajuta la proiectarea grafică;
- *Ajustează conținutul și forma* - Ajustează forma și conținutul pentru a se asigura că se potrivesc;
- *Aplică tehnici de tehnoredactare computerizată* - Aplică tehnici de tehnoredactare computerizată și programe de calculator pentru a crea așezări în pagină și text de calitate tipografică;
- *Se adaptează la solicitările creative ale artiștilor* - Colaborează cu artiștii, străduindu-se să înțeleagă viziunea creativă și adaptându-se la aceasta. Își utilizează pe deplin talentele și competențele pentru a obține cel mai bun rezultat posibil;
- Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale;
- Selectează stilul, mediul și tehnicile adecvate de ilustrare în conformitate cu necesitățile proiectului și cererile clientului;
- *Interpretează nevoia de ilustrare* - Comunică cu clienții, editorii și autorii pentru a interpreta și a înțelege pe deplin nevoile lor profesionale;
- *Efectuează cercetare de piață* - Culege, evaluează și reprezintă date privind piața-țintă și clienții pentru a facilita dezvoltarea strategică și studiile de fezabilitate. Identifică tendințele pieței;
- *Finalizează proiectul respectând bugetul* - Se asigură că se încadrează în buget. Adaptează cheltuielile cu lucrările și materialele la buget;
- *Identifică nevoile clienților* - Utilizează întrebări adecvate și ascultarea activă pentru a identifica așteptările, dorințele și cerințele clienților în funcție de produse și servicii;
- *Respectă documentul informativ transmis de client* - Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții;
- *Caută în baze de date* - Caută informații sau persoane utilizând baze de date;
- *Respectă planul de lucru* - Gestionează succesiunea activităților pentru a livra lucrările finalizate la termenele convenite, în conformitate cu un program de lucru;

Competențe transversale⁶

- Capacitatea de a respecta termenele limită, de a lucra în echipă, dar și în condiții de autonomie dovedind creativitate, flexibilitate și adaptabilitate rezolvarea sarcinilor;
- Competențe antreprenoriale;
- Capacitate de înțelegere etnică și interculturală, toleranță, respect pentru diversitate pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale;

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.

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII⁷

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**:

C01. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale programelor de grafică digitală utilizate pentru realizarea schițelor;

C02. Adaptează principiile de design geometric și ale elementelor vizuale de bază necesare pentru crearea schițelor bidimensionale;

C03. Interpretează tendințele și stilurile artistice contemporane relevante pentru designul grafic;

C04. Adaptează procesele și tehnicile de generare a ideilor pentru dezvoltarea creativă;

C05. Demonstrează cunoașterea tehnicilor și a elementelor vizuale utilizate în proiectarea grafică computerizată;

C06. Demonstrează înțelegerea regulilor de compoziție și design vizual pentru a asigura un mesaj eficient și estetic;

C07. Demonstrează înțelegerea etapelor de dezvoltare a unui prototip, inclusiv specificațiile tehnice și estetice;

C08. Demonstrează cunoașterea formatelor standard de publicare și a cerințelor tehnice ale procesului de tipărire;

C09. Demonstrează înțelegerea specificațiilor de layout și margini, dimensiuni și rezoluții necesare pentru o tipărire de calitate;

C10. Demonstrează cunoașterea specificațiilor și cerințelor tehnice pentru diverse tipuri de mass-media (ex. digital, tipărit, video);

C11. Demonstrează cunoașterea principiilor de design aplicabile în elaborarea unui model vizual atractiv și relevant;

C12. Demonstrează înțelegerea cerințelor de branding și a strategiilor de comunicare pentru crearea de elemente vizuale specifice publicului-țintă;

C13. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale suitei de software Adobe (ex. Photoshop, Illustrator, InDesign);

C14. Demonstrează înțelegerea setărilor și funcțiilor avansate ale software-urilor pentru a optimiza procesele de design grafic;

C15. Demonstrează cunoașterea principiilor de armonizare între elementele vizuale și text;

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 factice. Cunoștințele se exprimă prin următorii descriptori: cunoaștere, înțelegere și utilizare a limbajului specific, explicare și interpretare.

- C16. Demonstrează cunoașterea principiilor de tipografie și a elementelor de tehnoredactare;
- C17. Demonstrează înțelegerea specificațiilor de layout și a tehnicilor de aliniere a textului pentru claritate și accesibilitate;
- C18. Demonstrează cunoașterea principiilor de colaborare și comunicare eficientă în echipă.
- C19. Demonstrează cunoașterea instrumentelor digitale esențiale pentru design grafic și producție media;
- C20. Selectează și adaptează resursele digitale disponibile pentru eficientizarea procesului de creație și dezvoltare grafică;
- C21. Demonstrează cunoașterea stilurilor de ilustrare și a tehnicilor vizuale relevante în design grafic;
- C22. Adaptează tehnicile de comunicare eficientă cu clienții și colaboratorii;
- C23. Demonstrează înțelegerea procesului de colectare și analiză a cerințelor specifice de ilustrare;
- C24. Demonstrează înțelegerea pieței de design grafic și a preferințelor consumatorilor;
- C25. Demonstrează cunoașterea principiilor de management al bugetului în proiectele de design;
- C26. Demonstrează înțelegerea costurilor asociate materialelor și resurselor necesare pentru realizarea proiectelor;
- C27. Demonstrează înțelegerea metodelor de interacțiune cu clienții pentru identificarea așteptărilor acestora;
- C28. Demonstrează cunoașterea elementelor esențiale ale unui document informativ transmis de client;
- C29. Demonstrează înțelegerea modului de interpretare a specificațiilor și cerințelor clientului;
- C30. Demonstrează cunoașterea tehnicilor de management al timpului și organizarea activităților;
- C31. Demonstrează cunoașterea principiilor de bază ale antreprenoriatului, inclusiv gestiunea resurselor și planificarea afacerilor;
- C32. Demonstrează înțelegerea noțiunilor de branding, marketing și strategie de vânzări în domeniul designului grafic;
- C33. Demonstrează cunoașterea principalelor tipuri de baze de date utilizate în domeniul designului grafic și în activitățile de cercetare;
- C34. Demonstrează cunoașterea principiilor de gestionare a timpului și de organizare a activităților în cadrul unui plan de lucru;
- C35. Demonstrează înțelegerea importanței respectării termenelor și a planificării eficiente pentru succesul proiectului;
- C36. Demonstrează cunoașterea principiilor eticii interculturale și a diversității culturale în contextul designului grafic;
- C37. Demonstrează înțelegerea valorilor legale naționale și internaționale referitoare la drepturile omului, nediscriminarea și incluziunea.

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**:

A01. Adaptează și optimizează schițele digitale pentru a facilita dezvoltarea ulterioară a conceptului;

A02. Explorează și propune soluții creative unice pentru diverse cerințe ale proiectelor;

A03. Dezvoltă și comunică idei vizuale inovatoare care să atragă publicul-țintă și să satisfacă nevoile clientului;

A04. Combină eficient diverse elemente grafice pentru a crea compoziții vizuale atrăgătoare și relevante;

A05. Adaptează stilurile vizuale și tehnicile în funcție de cerințele specifice ale proiectelor;

A06. Crează prototipuri care să respecte specificațiile tehnice și funcționale ale proiectului;

A07. Utilizează instrumente și tehnici de modelare pentru a testa și perfecționa prototipurile;

A08. Pregătește materialul grafic și textual în formate de publicare adecvate pentru tipărire;

A09. Ajustează designul grafic în funcție de suportul media utilizat, astfel încât să fie relevant și eficient;

A10. Adaptează munca creativă în funcție de bugetul și genul mass-media, menținând calitatea proiectului;

A11. Transpune cerințele clientului într-un concept vizual coerent și atractiv;

A12. Elaborează modele vizuale diverse (ex. logo-uri, elemente grafice pentru web), adaptate specificațiilor și publicului-țintă;

A13. Folosește instrumente avansate pentru a crea și edita elemente grafice de înaltă calitate;

A14. Folosește diversele funcționalități ale software-urilor creative pentru a optimiza eficiența procesului de design;

A15. Adaptează conținutul și layout-ul pentru o prezentare echilibrată și estetică;

A16. Ajustează elementele grafice și textuale pentru a crea un mesaj vizual coerent și plăcut;

A17. Organizează textul și elementele vizuale în pagină, astfel încât să fie coerente și atractive;

A18. Interpretează și adaptează cerințele creative ale artiștilor pentru rezultate optime;

A19. Comunică eficient și oferă feedback constructiv, respectând viziunea artistică;

A20. Utilizează tehnologia digitală pentru a crea și edita proiecte vizuale de calitate;

A21. Are capacitatea de a selecta tehnicile și stilurile potrivite pentru a transmite mesajul dorit;

A22. Adaptează ilustrațiile la specificațiile mediului de publicare și la cerințele clientului;

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.

- A23. Formulează întrebări relevante pentru a clarifica cerințele proiectului;
- A24. Identifică și analizează tendințele relevante pentru proiectele de design;
- A25. Colectează și evaluează date din surse de încredere pentru a sprijini deciziile strategice;
- A26. Ajustează alocările bugetare pentru a menține proiectul în limitele financiare;
- A27. Pune întrebări relevante pentru a clarifica nevoile și preferințele clientului;
- A28. Folosește ascultarea activă pentru a colecta informații complete și corecte despre cerințele clientului;
- A29. Adaptează și ajustează munca pentru a respecta specificațiile și așteptările discutate cu clientul;
- A30. Organizează și prioritizează sarcinile pentru a respecta termenele stabilite;
- A31. Colaborează eficient cu colegii, demonstrând flexibilitate și adaptabilitate în munca de echipă;
- A32. Dezvoltă strategii de promovare și de gestionare a resurselor pentru proiecte independente;
- A33. Construiește și menține relații profesionale cu clienți și colaboratori;
- A34. Are capacitatea de a utiliza software de căutare în baze de date pentru a accesa informații relevante și actualizate;
- A35. Filtrează și organizează informațiile găsite pentru a răspunde cerințelor unui proiect sau unui client;
- A36. Urmărește progresul activităților și de a ajusta planul de lucru, în funcție de cerințele și evoluția proiectului;
- A37. Comunică eficient într-un mediu multicultural și de a adapta designul la diferite contexte culturale.

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*:

- R01. Își asumă responsabilității pentru corectitudinea și acuratețea reprezentărilor digitale față de cerințele inițiale ale proiectului;
- R02. Lucrează autonom în generarea de idei creative, menținând o abordare inovatoare și flexibilă în funcție de cerințele pieței;
- R03. Gestionează autonom etapele de proiectare grafică, de la concepție la execuția finală, pentru a respecta cerințele clientului și ale proiectului;
- R04. Lucrează autonom în gestionarea procesului de proiectare și perfecționare a prototipurilor, de la concept până la produsul finit;

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

- R05. Își asumă responsabilitatea pentru corectitudinea formatului final și pentru respectarea cerințelor tehnice de tipărire;
- R06. Își asumă responsabilitatea pentru adecvarea designului la media ales și pentru eficiența comunicării vizuale în cadrul suportului specific;
- R07. Lucrează autonom în utilizarea suitei software creative pentru a dezvolta materiale vizuale profesioniste, gestionând timpul și resursele alocate proiectului;
- R08. Își asumă responsabilitatea pentru calitatea finală a proiectului, astfel încât să se respecte cerințele și să fie atrăgător pentru public;
- R09. Își asumă responsabilitatea pentru coerența și lizibilitatea materialului tipărit sau digital;
- R10. Își asumă responsabilitatea pentru adaptarea la cerințele creative și pentru calitatea colaborării în echipă;
- R11. Își asumă responsabilitatea pentru utilizarea eficientă și etică a resurselor digitale;
- R12. Își asumă responsabilitatea pentru alegerea stilurilor și tehnicilor de ilustrare care se potrivesc cerințelor proiectului;
- R13. Demonstrează înțelegerea completă a cerințelor clienților și traducerea acestora într-un concept grafic;
- R14. Lucrează autonom în desfășurarea activităților de cercetare și raportarea tendințelor identificate pentru strategia proiectului;
- R15. Lucrează autonom în gestionarea resurselor și realizarea de ajustări necesare pentru a finaliza proiectul în limitele bugetare;
- R16. Da dovadă de autonomie în desfășurarea discuțiilor cu clienții și adaptarea la nevoile identificate;
- R17. Asigură alinierea proiectului la specificațiile și așteptările clientului;
- R18. Are autonomie în gestionarea timpului și a priorităților, precum și în găsirea soluțiilor creative la problemele apărute;
- R19. Lucrează autonom în stabilirea obiectivelor personale și a direcțiilor de dezvoltare profesională;
- R20. Caută și evaluează corect informațiile, asigurându-se că sunt precise și relevante pentru proiect;
- R21. Respectă termenele și de a livra lucrările la timp, cu un nivel înalt de calitate;
- R22. Crează lucrări vizuale care respectă diversitatea culturală și etnică și care nu discriminează;

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

Designer grafică / Graphic designer – cod ESCO 2166.9

Editor publicații / Desktop publishing – cod ESCO 2166.4

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

În cadrul programului de studii universitare de licență *Design grafic* flexibilizarea este asigurată prin componenta disciplinelor opționale, facultative și complementare. Disciplinele opționale valorizează și nuanțează conținutul și traseul flexibil al formării absolventului. Din punct de vedere epistemic, disciplinele opționale definitivează, prin particularizarea conținutului, traseel particulare.

Aceste discipline sunt, după cum urmează:

Anul II:

3D Design III

Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție I

3D Design IV

Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție II

Web design I

Sculptură digitală pentru gaming I

Web design II

Sculptură digitală pentru gaming II

Anul III:

Web design III

Concept design în animație și gaming I

Web design IV

Concept design în animație și gaming II

Pentru disciplinele de mai sus opțiunea se realizează conform principiului 1 din 2.

Disciplinele menționate anterior nuanțează axiologic traseul flexibil individual. Acestea oferă competențe, abilități și elemente de responsabilitate și autonomie distincte dar, convergente, în baza ESCO.

În cadrul disciplinelor facultative, studentul își poate particulariza traseul de învățare prin parcurgerea disciplinei *Competențe de antreprenoriat – aplicații practice*. Aceasta vine în completare unei alte discipline obligatorii complementare, *Competențe de antreprenoriat*, ambele fiind gândite pentru a le oferi studenților competențe specifice pentru antreprenoriat, întrucât mulți dintre absolvenți devin liber profesioniști (freelanceri) autorizați.

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: **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.

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 realizează de către o Comisie de pre-licență constituită la nivel de program de studiu, 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.

Pentru programele de studiu vocaționale, 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. Studenții au obligația de a se prezenta la toate sesiunile de pre-licență programate.

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.

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
DESIGN GRAFIC
Anul de studii I

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 I	DF	DO	FADLDG 1101	1	1			2					
2.	Istoria artei II	DF	DO	FADLDG 1201						1	1			2
3.	Anatomie artistică și aplicată I	DF	DO	FADLDG 1102	1	1			2					
4.	Anatomie artistică și aplicată II	DF	DO	FADLDG 1202						1	1			2
5.	Perspectivă, geometrie descriptivă I	DF	DO	FADLDG 1103			1		2					
6.	Perspectivă, geometrie descriptivă II	DF	DO	FADLDG 1203								1		2
Discipline de domeniu														
7.	Bazele desenului pentru design grafic I	DD	DO	FADLDG 1104	1		1		3					
8.	Bazele desenului pentru design grafic II	DD	DO	FADLDG 1204						2		1		3
9.	Studiul culorii pentru design grafic I	DD	DO	FADLDG 1105	1		1		2					
10.	Studiul culorii pentru design grafic II	DD	DO	FADLDG 1205						1		1		2
11.	Compoziție bi și tridimensională I	DD	DO	FADLDG 1106	1		1		3					
12.	Compoziție bi și tridimensională II	DD	DO	FADLDG 1206						1		1		3
13.	Bazele construcției imaginii digitale I	DD	DO	FADLDG 1107	1		1		3					
14.	Bazele construcției imaginii digitale II	DD	DO	FADLDG 1207						1		1		3
Discipline de specialitate														
15.	Design grafic – compoziție I	DS	DO	FADLDG 1108	2		1		4					
16.	Design grafic – compoziție II	DS	DO	FADLDG 1208						3		1		5
17.	Desen tehnic I	DS	DO	FADLDG 1109			1		2					
18.	Desen tehnic II	DS	DO	FADLDG 1209								1		2
19.	3D Design I	DS	DO	FADLDG 1110	1		1		3					
20.	3D Design II	DS	DO	FADLDG 1210						1		1		2
21.	Fotografie I	DS	DO	FADLDG 1111			1		2					
22.	Fotografie II	DS	DO	FADLDG 1211								1		2
Discipline complementare														
23.	Limba străină I	DC	DOP	FADLDG 1112		2			2					
24.	Limba străină II	DC	DOP	FADLDG 1212							2			2
25.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDG 1113			1		1					
26.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDG 1213								1		1
27.	Etică, integritate și scriere academică	DC	DO	FADLDG 1114	1	1			2					
28.	Consiliere profesională și orientare în carieră	DC	DO	FADLDG 1115		1			1					
TOTAL					10	6	10	0	30 +4	11	4	10	0	30
Total ore didactice pe săptămână					26					25				

Discipline facultative

Nr. crt.	Discipline facultative	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
29.	Voluntariat I	DC	DFAC	FADLDG 1116		60 de ore			2					
30.	Voluntariat II	DC	DFAC	FADLDG 1216							60 de ore			2
31.	Crochiuri I	DC	DFAC	FADLDG 1117			1		2					
32.	Crochiuri II	DC	DFAC	FADLDG 1217								1		2
33.	Digital Street art I	DC	DFAC	FADLDG 1118			1							
34.	Digital Street art II	DC	DFAC	FADLDG 1218					2			1		2

Anul de studii II

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 artei III	DF	DO	FADLDG 2101	1	1			3					
2.	Istoria și estetica designului I	DF	DO	FADLDG 2201						1	1			2
3.	Anatomie artistică și aplicată III	DF	DO	FADLDG 2102	1	1			3					
4.	Anatomie artistică și aplicată IV	DF	DO	FADLDG 2202						1	1			2
Discipline de domeniu														
5.	Comunicare vizuală I	DD	DO	FADLDG 2103	1		1		2					
6.	Comunicare vizuală II	DD	DO	FADLDG 2203						1		1		2
7.	Design grafic animat I	DD	DO	FADLDG 2104	1		1		2					
8.	Design grafic animat II	DD	DO	FADLDG 2204						1		1		2
Discipline de specialitate														
9.	Design grafic – compoziție III	DS	DO	FADLDG 2105	2		1		4					
10.	Design grafic – compoziție IV	DS	DO	FADLDG 2205						2		1		4
11.	Pregătire pentru tipar I	DS	DO	FADLDG 2106	1		1		3					
12.	Pregătire pentru tipar II	DS	DO	FADLDG 2206						1		1		3
13.	Bazele ilustrației digitale I	DS	DO	FADLDG 2107	1		1		2					
14.	Bazele ilustrației digitale II	DS	DO	FADLDG 2207						1		1		2
15.	3D Design III	DS	DOP ¹	FADLDG 2108	1		1		3					
	Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție I			FADLDG 2109										
16.	3D Design IV	DS	DOP ¹	FADLDG 2208						1		1		2
	Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție II			FADLDG 2209										
17.	Web design I	DS	DOP ²	FADLDG 2110	1		1		2					
	Sculptură digitală pentru gaming I			FADLDG 2111										
18.	Web design II	DS	DOP ²	FADLDG 2210						1		1		2
	Sculptură digitală pentru gaming II			FADLDG 2211										
19.	Stagiu de practică	DS	DO	FADLDG 2212									56	3
Discipline complementare														
20.	Limba străină I	DC	DOP	FADLDG 2112		2			2					
21.	Limba străină II	DC	DOP	FADLDG 2212							2			2
22.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDG 2113			1		1					
23.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDG 2213								1		1
24.	Procesarea digitală a imaginii I	DC	DO	FADLDG 2114			1							
25.	Procesarea digitală a imaginii II	DC	DO	FADLDG 2214					1			1		1

26.	Competențe de antreprenoriat	DC	DO	FADLDG 2115	1	1			2					
27.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I	DC	DOP	FADLDG 2216						1	1			2
TOTAL					11	5	9	0	30	12	5	8	0	30
Total ore didactice pe săptămână					25					25				

¹Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

²Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

Discipline facultative

Nr. crt	Discipline facultative	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
28.	Voluntariat III	DC	DFAC	FADLDG 2117			60 de ore			2				
29.	Voluntariat IV	DC	DFAC	FADLDG 2217							60 de ore			2
30.	Expresii ale noilor medii digitale	DC	DFAC	FADLDG 2118			1		1					
31.	Expresii ale noilor medii digitale	DC	DFAC	FADLDG 2218								1		1
32.	Structuri anatomice, bionică și design	DC	DFAC	FADLDG 2119			1		1					
33.	Structuri anatomice, bionică și design	DC	DFAC	FADLDG 2219								1		1
34.	Competențe de antreprenoriat – aplicații practice	DC	DFAC	FADLDG 2220								1		2

Anul de studii III

An universitar 2027-2028

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 II	DF	DO	FADLDG 3101	1	1			3					
2.	Istoria și estetica designului III	DF	DO	FADLDG 3201						1	1			3
Discipline de domeniu														
3.	Design grafic animat III	DD	DO	FADLDG 3102	1		1		3					
4.	Design grafic animat IV	DD	DO	FADLDG 3202						1		1		3
Discipline de specialitate														
5.	Design grafic – compoziție V	DS	DO	FADLDG 3103	3		3		8					
6.	Design grafic pentru licență	DS	DO	FADLDG 3203						3		3		8
7.	Pregatire pentru tipar III	DD	DO	FADLDG 3104	2		2		5					
8.	Pregatire pentru tipar IV	DD	DO	FADLDG 3204						2		2		5
9.	Web design III	DS	DOP ¹	FADLDG 3105	1		1		4					
	Concept design în animație și gaming I			FADLDG 3106										
10.	Web design IV	DS	DOP ¹	FADLDG 3205						1		2		4
	Concept design în animație și gaming II			FADLDG 3206										
11.	Metodologia elaborării lucrării de licență I	DS	DO	FADLDG 3107	1		1		3					
12.	Metodologia elaborării lucrării de licență II	DS	DO	FADLDG 3207						2		1		5
13.	Marketing, management și sociologia designului I	DS	DO	FADLDG 3108	1		1		2					
14.	Marketing, management și sociologia designului II	DS	DO	FADLDG 3208						1		1		2
Discipline complementare														
15.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II	DC	DOP	FADLDG 3108	1	1			2					
TOTAL					11	2	9		30	11	1	10		30
Total ore didactice pe săptămână					22					22				

* Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

Discipline facultative

Nr. crt.	Discipline facultative	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
16.	Voluntariat V	DC	DFAC	FADLDG 3110		60 de ore			2					
17.	Voluntariat VI	DC	DFAC	FADLDG 3213							60 de ore			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												Prevedere standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Anul III				Întreg programul de studii			% din total	
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs s1	Curs s2	S/L/P s1	S/L/P s2	Curs	S/L/P	Total		
1	Fundamentale	56	84	56	56	14	12	14	12	138	166	304	14,89%	15-20%
2	De domeniu	126	112	56	56	14	12	14	12	208	194	402	19,69%	15-20%
3	De specialitate	98	112	168	196	112	108	112	108	486	528	1014	49,66%	Max 60%
4	Complementare	14	112	28	140	14	0	14	0	56	266	322	15,77%	10-20%
TOTAL		294	420	308	448	154	132	154	132	888	1154	2042	100%	1848-2100

BILANȚ GENERAL II

(după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore											Prevedere standard specific ARACIS	
		Anul I		Anul II		Anul III				Întreg programul de studii				% din total
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs s1	Curs s2	S/L/P s1	S/L/P s2	Curs	S/L/P	Total		
1	Obligatorii	280	308	252	336	126	120	126	108	778	836	1614	79,04%	min. 75%
2	Opționale	42	84	56	112	28	12	28	24	138	290	428	20,96%	max. 25%
3	Total	322	392	308	448	154	132	154	132	916	1126	2042	100,00%	
4	Facultative	0	176	0	190	0	0	60	60	28	486	486	Nu intră în calculul totalurilor	
Raport total ore de curs /ore seminar/laborator/practică										0,81				

Responsabil program de studii,
Asist. univ. dr. Claudia Feti

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

Decan,
Prof. univ. dr. Diana Andreescu

Rector,
Prof. univ. dr. Marilen Gabriel Pirtea

Aprobat prin HS nr. 23 din 28.11.2024

CORELAREA DINTRE COMPETENȚE, REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI DISCIPLINELE STUDIATE

- [Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate;](#)
- [Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie, profesionale și transversale.](#)