

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



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 ambiental
Denumirea calificării dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Design pentru spațiul ambiental
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>detaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0212 Fashion, interior and industrial design - Interior design / Modă, design interior și design de produs – <i>Design pentru spațiu ambiental</i>

PREZENTAREA GENERALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE

1. Misiunea programului de studii

Misiunea programului de studii universitare de licență *Design ambiental* 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 ambiental;
- 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 ambiental.

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 ambiental* se concretizează în următoarele obiective:

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

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

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:

- *Asigură accesibilitatea infrastructurii* - Consultă proiectanți, constructori și persoane cu handicap pentru a stabili cea mai bună modalitate de a asigura o infrastructură accesibilă;
- *Contribuie la proiectele care utilizează plante de interior* - Ajută la sau realizează acțiuni de plantare, întreținere, udare și pulverizare a florilor, de atârnare a coșurilor, a plantelor, a arbuștilor și a arborilor în decorațiuni interioare în funcție de descrierea lucrării sau de proiectul de lucru;
- *Desenează schițe* - Desenează specificații de proiectare pentru utilaje, echipamente și structuri de construcții. Specifică materialele care ar trebui utilizate și dimensiunea componentelor. Prezintă unghiuri și perspective diferite ale produsului;
- *Elaborează planuri arhitecturale* - Concepe un plan master pentru amplasamente de clădiri și plantații peisagistice. Elaborează planuri de dezvoltare detaliate și specificații conform legislației în vigoare. Analizează planuri de dezvoltare pentru sectorul privat pentru acuratețe, caracterul adecvat și conformitatea cu legislația;
- *Estimează bugetul pentru planurile de design interior* - Estimează bugetul pentru planurile de design interior. Ține evidența costurilor totale și a necesarului de material;
- *Integrează măsuri în proiecte arhitecturale* - Integrează măsurători, care sunt efectuate în situri sau incluse în proiect, în proiectul și schița proiectelor arhitecturale. Integrează considerații precum protecția împotriva incendiilor, acustica și fizica clădirilor;
- *Monitorizează tendințele în materie de design interior* - Monitorizează tendințele în materie de design interior prin orice mijloace, inclusiv prin participarea la târguri de

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.

design profesionale, reviste specializate, creație artistică clasică și contemporană în cinematografe, publicitate, teatru, circ și arte vizuale;

- *Măsoară spațiul interior* - Calculează măsurători ale dimensiunii interioare în plus față de materialele și obiectele care vor fi utilizate;
- *Oferă consiliere clienților în legătură cu opțiunile lor de design interior* - Oferă consiliere detaliată clienților în legătură cu opțiunile și posibilitățile lor de design interior; discută despre corpuri de iluminat și mobilier, țesături și scheme cromatice;
- *Pregătește desene detaliate pentru designul interior* - Pregătește desene de lucru sau imagini digitale suficient de detaliate utilizând software-ul pentru a transmite o previzualizare realistă a proiectului de design interior;
- *Proiectează soluții de modernizare a clădirilor* - Prevede dotarea unui element cu o componentă sau o caracteristică care nu a fost inclusă la momentul fabricării sau adăugarea unui element care nu a fost planificat la momentul construcției. Se folosește în legătură cu instalarea de noi sisteme de clădiri, cum ar fi sistemele de încălzire, dar se poate referi și la structura unei clădiri, de exemplu, modernizarea izolației sau montarea de geamuri duble. Proiectează soluții pentru modernizarea spațiului rezidențial și comercial existent, cu scopul de a le îmbunătăți performanțele, de exemplu, prin reducerea consumului de energie și apă. Evaluează gama de tehnologii de modernizare disponibile și le selectează pe cele mai potrivite, în funcție de caracteristicile clădirii;
- *Promovează designul interior sustenabil* - Dezvoltă un design interior ecologic și promovează utilizarea de materiale rentabile și regenerabile;
- *Satisfacă cerințe estetice* - Satisfacă cerințele estetice și creează un desen care corespunde așteptărilor față de acesta în ceea ce privește elementele vizuale și artistice;
- *Stabilește relații de afaceri* - Stabilește o relație pozitivă, pe termen lung, între organizații și părțile terțe interesate, cum ar fi furnizorii, distribuitorii, acționarii și alte părți interesate, pentru a-i informa cu privire la organizație și obiectivele ei;
- *Îndeplinește reglementările tehnice în construcții* - Comunică cu inspecția în construcții, de exemplu prin prezentarea de scheme și planuri, pentru a se asigura că toate reglementările, legile și codurile din domeniul construcțiilor sunt abordate corect;
- *Întocmește rapoarte de lucru* - Întocmește rapoarte de lucru care sprijină gestionarea eficace a relațiilor, documentații și evidențe conform unor standarde înalte. Întocmește și prezintă rezultate și concluzii într-un mod clar și inteligibil, ca să poată fi înțelese de nespecialiști;
- *Utilizează software pentru design specializat* - Elaborează noi modele virtuale prin utilizarea unor software-uri specializate, creând reprezentări fidele ale spațiului existent și ale propunerilor de amenajare, care includ mobilier, texturi și iluminare;

- *Elaborează o listă detaliată de obiecte* - Creează liste cuprinzătoare ale tuturor elementelor care compun proiectul, de la mobilier și obiecte de decor, până la materiale de construcție și finisaje;
- *Propune materiale optime pentru designul propus* - Alege materiale în funcție de criterii precum durabilitate, întreținere, cost și impact asupra mediului. Planifică și calculează cantitățile de materiale și finisaje necesare, asigurând astfel un buget realist;
- *Concepe un design interior specific* - Concepe un design conceptual interior potrivit cu dispoziția globală pe care trebuie să o transmită camera (camerele) în conformitate cu standardele de calitate convenite. Respectă comanda unui client pentru un spațiu domestic sau conceptul unei producții artistice, cum ar fi un film sau un teatru;
- *Prezintă propuneri de design artistic* - Elaborează și prezintă sugestii detaliate de design pentru o anumită producție unui grup mixt de persoane, inclusiv personal tehnic, artistic și de conducere;
- *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 moodboard-uri* - Creează moodboard-uri pentru colecții de modă sau de decorațiuni interioare, colectând diferite surse de inspirație, senzații, tendințe și texturi, și discută cu persoanele implicate în proiect pentru a se asigura că forma, designul, culorile și genul la nivel mondial ale colecțiilor se potrivesc comenzii sau proiectului artistic conex;

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;
- *Identifică nevoile clienților* - Utilizează întrebări adecvate și ascultarea activă pentru a identifica așteptările, dorințele și cerințele clienților în funcție de produse și servicii;
- *Comunică cu clienții* - Răspunde și comunică cu clienții în modul cel mai eficient și adecvat pentru a le permite acestora să aibă acces la produsele sau serviciile dorite sau la orice alt tip de ajutor de care aceștia ar putea avea nevoie;

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) **Cunoștințe**⁸ - 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 înțelegere legislația și reglementările privind accesibilitatea designului;
- C02. Demonstrează cunoștințe principiile ergonomiei aplicate în proiectarea accesibilă;
- C03. Demonstrează înțelegerea caracteristicilor designului biofilic;
- C04. Demonstrează cunoștințe efectele estetice și funcționale ale plantelor în designul interior;
- C05. Demonstrează cunoștințe standardele de desen tehnic și convenționalitate de reprezentare pentru designul de interior;
- C06. Demonstrează înțelegere principiile de bază ale sistemelor de proiecție ortogonală și conică și ale compoziției vizuale derivate din ele;
- C07. Demonstrează cunoștințe despre conceptele de bază ale organizării funcționale privitoare la ambientarea spațiilor interioare și exterioare;
- C08. Demonstrează cunoștințe despre legislația în construcții și normele aplicabile în realizarea planurilor de ambientare;
- C09. Demonstrează cunoștințe despre metodele de estimare a costurilor în designul interior și principiile bugetării proiectelor;
- C10. Demonstrează că înțelege costurile asociate cu materialele, forța de muncă și echipamentele necesare în proiecte de design;
- C11. Demonstrează înțelegerea specificațiilor constructive aplicabile proiectelor de design ambiental;
- C12. Integrează în proiectul de design ambiental măsurătorile efectuate în situri;
- C13. Demonstrează cunoștințe despre principalele tendințe și curente estetice în designul interior la nivel internațional;
- C14. Demonstrează înțelegerea influențelor din alte domenii artistice (modă, cinema, arte vizuale) asupra designului interior;
- C15. Demonstrează înțelegerea principiilor de măsurare și de configurare a spațiilor interioare;
- C16. Demonstrează cunoștințe despre cerințele ergonomice și funcționale în organizarea eficientă a spațiului;

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.

- C17. Demonstrează cunoștințe analitice asupra opțiunilor de stil, materiale și tehnologii disponibile în designul interior;
- C18. Demonstrează înțelegerea criteriilor estetice și funcționale care determină alegerea corpurilor de iluminat, a mobilierului și a schemelor cromatice;
- C19. Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale reprezentării vizuale în designul interior, inclusiv perspectiva și proporțiile;
- C20. Demonstrează cunoștințe despre software-urile specializate utilizate în crearea desenelor și vizualizărilor digitale pentru design interior;
- C21. Demonstrează înțelegerea caracteristicilor și cerințele structurilor de clădiri pentru instalarea de noi sisteme și componente;
- C22. Demonstrează cunoștințe despre materialele și tehnologiile de modernizare care îmbunătățesc eficiența energetică și de mediu a clădirilor;
- C23. Demonstrează cunoștințe ale principiilor designului ecologic și ale sustenabilității aplicate în designul interior;
- C24. Demonstrează înțelegerea caracteristicilor materialelor regenerabile și criteriile de selecție a acestora în proiectele de design;
- C25. Demonstrează înțelegerea principiilor fundamentale ale esteticului, proporțiilor și compoziției vizuale;
- C26. Demonstrează cunoștințe privind stilurile și tendințele estetice din designul interior și capacitatea de a le adapta diferitelor spații;
- C27. Demonstrează cunoștințe despre metodele și tehnicile de construire și menținere a relațiilor profesionale de durată;
- C28. Demonstrează înțelegerea principiilor de comunicare și negociere pentru colaborarea cu diverse părți interesate;
- C29. Demonstrează înțelegerea legilor și reglementărilor naționale și internaționale în construcții, precum și normele de siguranță în domeniul designului ambiental;
- C30. Demonstrează cunoștințe despre structura și standardele de raportare în domeniul designului ambiental;
- C31. Apreciază importanța documentării precise și clare pentru gestionarea proiectelor și relațiilor profesionale;
- C32. Apreciază funcționalitățile și capabilitățile software-urilor specializate în design, și aplicații de modelare 3D;
- C33. Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului asistat de calculator și modalitățile de reprezentare digitală a spațiilor;
- C34. Investighează procesele și materialele necesare pentru a organiza detaliile și obiectele într-un proiect de design interior;
- C35. Adaptează specificațiile tehnice și estetice ale obiectelor de decor, mobilier și materiale de construcție;
- C36. Compară tipurile de materiale disponibile pe piață, caracteristicile lor tehnice și estetice, precum și impactul acestora asupra mediului;

- C37. Demonstrează înțelegerea criteriilor de selecție a materialelor, inclusiv durabilitatea, ușurința în întreținere, costul și compatibilitatea cu designul propus;
- C38. Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului interior și modul în care acestea pot fi aplicate pentru a crea atmosfera dorită într-un spațiu;
- C39. Deosebește standardele de calitate și cerințele estetice pentru diverse tipuri de spații, fie ele domestice sau comerciale;
- C40. Demonstrează înțelegerea principiilor prezentării profesionale și modul în care să transmită idei de design către o audiență diversă, incluzând membri tehnici și non-tehnici;
- C41. Recomandă soluții tehnice și estetice necesare pentru a elabora o propunere de design detaliată și clară;
- C42. Interpretează cerințele proiectului și ale publicului-țintă pentru a transpune specificațiile într-un model vizual coerent;
- C43. Demonstrează înțelegere asupra principiilor de reprezentare vizuală și tipurile de modele utilizate în prezentarea designului interior și arhitectural;
- C44. Formulează moodboard-uri în faza de concepție a unui proiect de design interior;
- C45. Interpretează sursele inspirație, precum tendințele în design, senzațiile, texturile și culorile relevante pentru un proiect de amenajare interioară;
- C46. Planifică și organizează sarcinile pentru a asigura finalizarea proiectelor la termen;
- C47. Apreciază importanța lucrului în echipă și rolurile interdependente din cadrul unui proiect de design;
- C48. Demonstrează cunoștințe asupra principiilor de comunicare interpersonală și ascultare activă aplicate în relația cu clienții;
- C49. Interpretează cerințele și dorințele clienților în funcție de designul interior.

b) **Abilități**⁹ - 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. Consultă specialiști pentru a adapta proiectul din perspectiva designului ambiental incluziv;
- A02. Integrează principiile de design biofilic în proiectul de design ambiental;
- A03. Desenează schițe și planuri detaliate, incluzând dimensiuni și specificații;
- A04. Utilizează tehnici de reprezentare grafică pentru a transmite corect conceptul 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.

- A05. Realizează planuri detaliate care includ zonificarea amplasamentului, scheme de circulație și integrarea spațiilor verzi;
- A06. Utilizează software de proiectare asistată de calculator (CAD) pentru a concepe planuri de design ambiental precise și complexe;
- A07. Realizează estimări de buget detaliate și identifică sursele optime de aprovizionare pentru materialele necesare;
- A08. Utilizează software specializat pentru a menține evidența costurilor în proiectele de design interior;
- A09. Integrează măsurători și calcule precise în proiectul de design ambiental, respectând cerințele funcționale și de siguranță;
- A10. Demonstrează înțelegerea influențelor din alte domenii artistice (modă, cinema, arte vizuale) asupra designului interior;
- A11. Participă la evenimente profesionale, târguri și expoziții pentru a-și actualiza cunoștințele despre tendințele de design;
- A12. Efectuează măsurători precise ale spațiului și le corelează cu dimensiunile obiectelor și materialelor de design;
- A13. Utilizează echipamente și instrumente de măsurare și calcul pentru a obține date exacte;
- A14. Oferă recomandări personalizate clienților privind stilul, materialele și amenajarea;
- A15. Creează moodboard-uri și mostre vizuale pentru a ajuta clienții în procesul decizional;
- A16. Creează desene tehnice și imagini digitale detaliate, care includ toate specificațiile necesare;
- A17. Utilizează software de proiectare 3D pentru a crea previzualizări realiste ale spațiului;
- A18. Evaluează necesitățile clădirilor existente și proiectează soluții de modernizare, adaptate specificului fiecărei structuri;
- A19. Integrează materiale și tehnologii ecologice în proiectele de design interior, optimizând consumul de resurse;
- A20. Propune soluții de design care minimizează impactul asupra mediului și asigură sustenabilitatea pe termen lung;
- A21. Dezvoltă și aplică soluții vizuale care îmbină estetica și funcționalitatea, conform specificațiilor clientului;
- A22. Realizează reprezentări artistice (schițe, moodboard-uri) pentru a comunica viziunea estetică propusă;
- A23. Stabilește relații de colaborare pe termen lung cu furnizori, distribuitori și alți parteneri, utilizând o comunicare clară și deschisă;
- A24. Propune evaluări de conformitate pentru a ajuta la respectarea reglementărilor tehnice și de siguranță;
- A25. Redactează rapoarte de lucru detaliate și concise, respectând standardele de claritate și organizare necesare pentru comunicarea eficientă a progresului proiectului;
- A26. Prezintă informațiile tehnice și concluziile într-un format accesibil, astfel încât acestea să fie ușor de înțeles de persoane fără expertiză tehnică;

- A27. Creează modele virtuale detaliate care reflectă atât spațiul existent, cât și propunerile de design, utilizând programele de specialitate;
- A28. Integrează elemente vizuale, cum ar fi mobilierul, texturile și iluminarea, pentru a oferi o previzualizare realistă a proiectelor;
- A29. Creează o listă completă a tuturor elementelor implicate în proiect, de la obiecte de decor la materiale și finisaje, ținând cont de specificațiile de design și buget;
- A30. Asigură detalii exacte în inventarierea materialelor și resurselor necesare, astfel încât să faciliteze aprovizionarea și gestionarea stocurilor;
- A31. Analizează opțiunile de materiale și le selectează pe cele mai potrivite, luând în considerare funcționalitatea și eficiența acestora;
- A32. Realizează planificări precise și calculează cantitățile necesare de materiale, optimizând utilizarea resurselor pentru a respecta bugetul;
- A33. Realizează concepte de design interior adaptate nevoilor și preferințelor clientului, integrând elemente estetice și funcționale;
- A34. Traduce ideile conceptuale în schițe și modele detaliate, care reflectă tema și stilul dorit al spațiului respectiv;
- A35. Elaborează prezentări vizuale atractive, folosind schițe, diagrame și imagini digitale pentru a ilustra clar ideile de design;
- A36. Comunică eficient propunerile de design într-un limbaj accesibil, adaptând prezentarea pentru a fi înțeleasă de publicul larg, inclusiv persoane fără pregătire tehnică;
- A37. Creează modele vizuale care reflectă clar cerințele proiectului, adaptându-le la nevoile și așteptările publicului-țintă;
- A38. Utilizează software specializat de modelare și design pentru a transforma cerințele într-o reprezentare digitală realistă a spațiului;
- A39. Colectează și organizează materiale vizuale diverse (imagini, mostre de materiale, palete de culori) într-un moodboard care transmite clar tema și direcția proiectului;
- A40. Comunică eficient cu persoanele implicate în proiect pentru a asigura alinierea moodboard-ului cu așteptările și cerințele estetice ale clientului;
- A41. Colaborează eficient în echipe multidisciplinare, contribuind activ și adaptându-se la schimbările de cerințe sau perspective;
- A42. Își gestionează independent timpul, prioritizează sarcinile și ajustează activitatea în funcție de resursele și termenele disponibile;
- A43. Aplică tehnici de interviu și formulare a întrebărilor pentru a obține informații detaliate de la clienți;
- A44. Sintetizează informațiile obținute pentru a formula propuneri care reflectă așteptările clientului;
- A45. Aplică tehnici de comunicare clară pentru a identifica și confirma așteptările și dorințele clientului;
- A46. Gestionează feedback-ul clienților și oferă soluții adecvate în timp util.

c) **Responsabilitate și autonomie**¹⁰ - 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. Demonstrează capacitatea de a integra feedback-ul clienților și experților în soluții practice de accesibilitate;

R02. Tratează cu responsabilitate principiile de sustenabilitate privitoare la opțiunile de design biofilic alese;

R03. Își asumă răspunderea pentru claritatea și acuratețea schițelor realizate;

R04. Prezintă schițele într-o manieră profesionistă, explicând elementele tehnice clienților și entităților din procesul de proiectare și execuție;

R05. Își asumă responsabilitatea pentru elaborarea unui buget realist, adecvat nevoilor proiectului;

R06. Lucrează în manieră inter-profesională pentru a integra cerințele funcționale și de siguranță;

R07. Actualizează independent portofoliul de inspirații și documentează tendințele relevante.

R08. Demonstrează inițiativă în aplicarea tendințelor inovatoare în proiectele proprii, adaptându-le specificului fiecărui client;

R09. Verifică și confirmă acuratețea măsurărilor pentru a evita erori în amenajarea spațiului;

R10. Gestionează relația de consiliere cu clientul, asigurându-se că opțiunile oferite sunt aliniate cu bugetul și preferințele acestuia;

R11. Își asumă responsabilitatea pentru acuratețea și claritatea desenelor, asigurând că acestea respectă cerințele clientului și ale proiectului;

R12. Ia decizii informate asupra metodelor și materialelor de modernizare, demonstrând inițiativă în propunerea de soluții inovatoare;

R13. Își asumă responsabilitatea pentru satisfacerea cerințelor estetice ale clientului, demonstrând adaptabilitate și flexibilitate în realizarea proiectului;

R14. Demonstrează autonomie în gestionarea parteneriatelor, contribuind la atingerea obiectivelor organizației prin colaborări eficiente;

R15. Colaborează cu responsabilii de documentația tehnică necesară pentru avize;

R16. Demonstrează autonomie în relaționarea cu autoritățile de reglementare și aplică în mod proactiv standardele necesare în construcții;

R17. Lucrează independent în utilizarea software-urilor de specialitate, dezvoltând proiecte virtuale care îndeplinesc specificațiile clientului și ale echipei;

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

- R18. Își asumă responsabilitatea pentru exactitatea și exhaustivitatea listelor de obiecte, menținând o documentație precisă;
- R19. Își asumă responsabilitatea pentru respectarea specificațiilor clientului și pentru asigurarea calității estetice a designului propus;
- R20. Demonstrează autonomie în pregătirea și susținerea prezentărilor, colaborând cu echipele artistice și tehnice pentru a integra feedback-ul și a rafina ideea finală;
- R21. Lucrează autonom în evaluarea și selecția materialelor, luând decizii informate pentru a optimiza calitatea și bugetul proiectului;
- R22. Își asumă responsabilitatea pentru corectitudinea și claritatea modelului vizual, asigurându-se că acesta este fidel specificațiilor primite;
- R23. Își asumă responsabilitatea de a crea moodboard-uri care inspiră și direcționează echipa de proiect, respectând tema și specificațiile cerute;
- R24. Își asumă responsabilitatea pentru respectarea termenelor și pentru calitatea livrabilelor, contribuind creativ și flexibil la soluționarea problemelor;
- R25. Dă dovadă de autonomie în îndeplinirea sarcinilor, oferind soluții originale și adaptabile pentru provocările din proiect;
- R26. Își asumă responsabilitatea pentru fidelitatea interpretării nevoilor clientului în propunerile de design;
- R27. Menține o atitudine profesională și respectă confidențialitatea informațiilor clientului;
- R28. Se adaptează stilului de comunicare al fiecărui client, gestionând independent relația cu acesta.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

Arhitect de interior/Arhitectă de interior – cod ESCO 2161.1.1

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

În cadrul programului de studii universitare de licență *Design ambiental* 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:

Animatie pentru design I

Machetare pentru medii ambiental III

Animatie pentru design II

Machetare pentru medii ambiental IV

Design de obiect pentru spatiul ambiental I

Sculptură digitală pentru gaming I

Design de obiect pentru spatiul ambiental II

Sculptură digitală pentru gaming II

Anul III:

Obiecte și structuri ambientale I

Concept design în animație și gaming I

Obiecte și structuri ambientale II

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)

Studenții care doresc să opteze și pentru o carieră didactică în învățământul preuniversitar trebuie să parcurgă (complementar prezentului program de studii) și să finalizeze *Programul de formare psihopedagogică în vederea certificării competențelor pentru profesia didactică* și să obțină Certificatul de absolvire a acestui program. În Universitatea de Vest din Timișoara acest program este organizat prin intermediul Departamentului pentru

Pregătirea Personalului Didactic (DPPD) și poate fi urmat în paralel cu studiile universitare sau în regim postuniversitar. Pentru mai multe informații, accesați linkul: <https://dppd.uvt.ro>.

LISTA DISCIPLINELOR STUDIATE DESIGN AMBIENTAL

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	FADLDA 1101	1	1			2					
2.	Istoria artei II	DF	DO	FADLDA 1201						1	1			2
3.	Anatomie artistică și aplicată I	DF	DO	FADLDA 1102	1	1			2					
4.	Anatomie artistică și aplicată II	DF	DO	FADLDA1202						1	1			2
5.	Perspectivă, geometrie descriptivă I	DF	DO	FADLDA 1103			1		2					
6.	Perspectivă, geometrie descriptivă II	DF	DO	FADLDA 1203								1		2
Discipline de domeniu														
7.	Bazele desenului pentru design ambiental I	DD	DO	FADLDA 1104	1		1		3					
8.	Bazele desenului pentru design ambiental II	DD	DO	FADLDA 1204						2		1		3
9.	Studiul culorii pentru design ambiental I	DD	DO	FADLDA 1105	1		1		2					
10.	Studiul culorii pentru design ambiental II	DD	DO	FADLDA 1205						1		1		2
11.	Compoziție bi și tridimensională I	DD	DO	FADLDA 1106	1		1		3					
12.	Compoziție bi și tridimensională II	DD	DO	FADLDA 1206						1		1		3
Discipline de specialitate														
13.	Bazele construcției imaginii digitale I	DS	DO	FADLDA 1107	1		1		3					
14.	Bazele construcției imaginii digitale II	DS	DO	FADLDA 1207						1		1		3
15.	Design de ambient – compoziție I	DS	DO	FADLDA 1108	2		1		4					
16.	Design de ambient – compoziție II	DS	DO	FADLDA 1208						3		1		5
18.	Desen tehnic I	DS	DO	FADLDA 1109			1		2					
19.	Desen tehnic II	DS	DO	FADLDA 1209								1		2
20.	3D Design I	DS	DO	FADLDA 1110	1		1		3					
21.	3D Design II	DS	DO	FADLDA 1210						1		1		2
22.	Machetare pentru medii ambientale I	DS	DO	FADLDA 1111			1		2					
23.	Machetare pentru medii ambientale II	DS	DO	FADLDA 1211								1		2
Discipline complementare														
24.	Limba străină I	DC	DOP	FADLDA 1112		2			2					
25.	Limba străină II	DC	DOP	FADLDA 1212							2			2
26.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDA 1113			1		1					
27.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDA 1213								1		1
28.	Etică, integritate și scriere academică	DC	DO	FADLDA 1114	1	1			2					
29.	Consiliere profesională și orientare în carieră	DC	DO	FADLDA 1115		1			1					
TOTAL					10	6	10	0	30 +4	11	4	10	0	30 +1
Total ore didactice pe săptămână					26					25				

Discipline facultative

Adresă poștală: Bd. Vasile Pârvan nr. 4, cod poștal 300223, Timișoara, jud. Timiș, România

Număr de telefon: +40-(0)256-592.300 (310)

Adresă de e-mail: secretariat@e-uvt.ro

Website: www.uvt.ro

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	FADLDA 1116		60 de ore				2				
30.	Voluntariat II	DC	DFAC	FADLDA 1216							60 de ore			2
31.	Crochiuri I	DC	DFAC	FADLDA 1117			1		2					
32.	Crochiuri II	DC	DFAC	FADLDA 1217								1		2
33.	Digital Street art I	DC	DFAC	FADLDA 1118			1							
34.	Digital Street art II	DC	DFAC	FADLDA 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	FADLDA 2101	1	1			3					
2.	Istoria și estetica designului I	DF	DO	FADLDA 2201						1	1			2
3.	Ergonomia spațiilor ainterioare I	DF	DO	FADLDA 2102	1	1			3					
4.	Ergonomia spațiilor interioare II	DF	DO	FADLDA 2202						1	1			2
Discipline de domeniu														
5.	Comunicare vizuală I	DD	DO	FADLDA 2103	1		1		2					
6.	Comunicare vizuală II	DD	DO	FADLDA 2203						1		1		2
7.	Tehnologii și materiale pentru design interior I	DD	DO	FADLDA 2104	1		1		2					
8.	Tehnologii și materiale pentru design interior II	DD	DO	FADLDA 2204						1		1		2
Discipline de specialitate														
9.	Design de ambient – compoziție III	DS	DO	FADLDA 2105	2		1		4					
10.	Design de ambient – compoziție IV	DS	DO	FADLDA 2205						2		1		4
11.	3D Design III	DS	DO	FADLDA 2106	1		1		3					
12.	3D Design IV	DS	DO	FADLDA 2206						1		1		3
13.	Mobilier și accesorii pentru design interior I	DS	DO	FADLDA 2107	1		1		2					
14.	Mobilier și accesorii pentru design interior II	DS	DO	FADLDA 2207						1		1		2
15.	Animație pentru design I	DS	DOP ¹	FADLDA 2108	1		1		3					
	Machetare pentru medii ambiental III			FADLDA 2109										
16.	Animație pentru design II	DS	DOP ¹	FADLDA 2208						1		1		2
	Machetare pentru medii ambientale IV			FADLDA 2209										
17.	Design de obiect pentru spatiul ambiental I	DS	DOP ²	FADLDA 2110	1		1		2					
	Sculptură digitală pentru gaming I			FADLDA 2111										
18.	Design de obiect pentru spatiul ambiental II	DS	DOP ²	FADLDA 2210						1		1		2
	Sculptură digitală pentru gaming II			FADLDA 2211										
19.	Stagiu de practică	DS	DO	FADLDA 2212									56	3
Discipline complementare														

20.	Limba străină I	DC	DOP	FADLDA 2112		2			2					
21.	Limba străină II	DC	DOP	FADLDA 2213							2			2
22.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDA 2113			1		1					
23.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDA 2214								1		1
24.	Procesarea digitală a imaginii I	DC	DO	FADLDA 2114			1							
25.	Procesarea digitală a imaginii II	DC	DO	FADLDA 2215					1			1		1
26.	Competențe de antreprenariat	DC	DO	FADLDA 2115	1	1			2					
27.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I	DC	DOP	FADLDA 2216						1	1			2
TOTAL					11	5	9	0	30	11	5	9	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	FADLDA 2116					2					
29.	Voluntariat IV	DC	DFAC	FADLDA 2217										2
30.	Expresii ale noilor medii digitale	DC	DFAC	FADLDA 2117			1		1					
31.	Expresii ale noilor medii digitale	DC	DFAC	FADLDA 2218								1		1
32.	Structuri anatomice, bionică și design	DC	DFAC	FADLDA 2118			1		1					
33.	Structuri anatomice, bionică și design	DC	DFAC	FADLDA 2219								1		1
34.	Competențe de antreprenariat – aplicații practice	DC	DFAC	FADLDA 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	FADLDA 3101	1	1			3					
2.	Istoria și estetica designului III	DF	DO	FADLDA 3201						1	1			3
Discipline de domeniu														
3.	Proiectare pentru design interior I	DD	DO	FADLDA 3102	1		1		3					
4.	Proiectare pentru design interior II	DD	DO	FADLDA 3202						1		1		3
Discipline de specialitate														
5.	Design de ambient – compoziție V	DS	DO	FADLDA 3103	3		3		8					
6.	Design de ambient pentru licență	DS	DO	FADLDA 3203						3		3		8
7.	Mobilier și accesorii pentru design dnterior III	DS	DO	FADLDA 3104	2		2		5					
8.	Mobilier și accesorii pentru design interior IV	DS	DO	FADLDA 3204						2		2		5
9.	Obiecte și structuri ambientale I	DS	DO P ¹	FADLDA 3105	1		1		4					
	Concept design în animație și gaming I			FADLDA 3106										
10.	Obiecte și structuri ambientale II	DS	DO P ¹	FADLDA 3205						1		2		4
	Concept design în animație și gaming II			FADLDA 3206										
11.	Metodologia elaborării lucrării de licență I	DS	DO	FADLDA 3107	1		1		3					
12.	Metodologia elaborării lucrării de licență II	DS	DO	FADLDA 3207						2		1		5
14.	Marketing, management și sociologia designului I	DS	DO	FADLDA 3108	1		1		2					
15.	Marketing, management și sociologia designului II	DS	DO	FADLDA 3208						1		1		2
Discipline complementare														
16.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II	DC	DO P	FADLDA 3109	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	FADLDA 3110		60 de ore			2					
17.	Voluntariat VI	DC	DFAC	FADLDA 3210							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	364	448	154	132	154	132	944	1154	2098	100%	1848-2100

BILANȚ GENERAL II

(după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore											% din total	Prevedere standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Anul III				Întreg programul de studii				
		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	1726	79,04%	min. 75%
2	Opționale	42	84	56	112	28	12	28	24	138	290	316	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,
Lect. univ. dr. Raluca Sita

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

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

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 de produs
Denumirea calificării¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii:	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
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>detaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0212 Fashion, interior and industrial design - Interior design / Modă, design interior și design de produs – <i>Design pentru spațiu ambiantal</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 studii

Misiunea programului de studii universitare de licență *Design de produs* 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 de produs;
- b) cercetare aplicată în specializarea 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;
 - Insertia profesională a absolvenților;
 - Satisfacerea nevoilor de competențe ale mediului cultural și economic pentru designul de produs.

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 de produs, 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 de produs* se concretizează în următoarele obiective:

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

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

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:

- *Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare* - Enunță specificațiile de proiectare, cum ar fi materialele și piesele care trebuie utilizate și o estimare a costurilor;
- *Prezintă propuneri de design artistic* - Elaborează și prezintă sugestii detaliate de design pentru o anumită producție unui grup mixt de persoane, inclusiv personal tehnic, artistic și de conducere;
- *Realizează schițe de proiectare* - Creează imagini în stare brută pentru a contribui la elaborarea și comunicarea conceptelor de proiectare;
- *Determină caracterul adecvat al materialelor* - La proiectarea produselor, determină dacă materialele sunt adecvate și disponibile pentru producție;
- *Efectuează activități de idee* - Implementează diverse tehnici pentru a genera idei. Schițarea, crearea de prototipuri și brainstormingul sunt exemple ale acestor tehnici;
- *Citește planuri standard* - Citește și înțelege planuri standard și desene ale echipamentelor și ale proceselor;
- *Concepe designul produsului* - Transformă cerințele pieței în proiectare și dezvoltare de produse;
- *Concepe și execută modelul fizic al unui produs* - Construiește un model al produsului din lemn, argilă sau alte materiale utilizând unelte manuale sau electrice;
- *Creează personaje 3D* - Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitalizarea de personaje proiectate anterior cu ajutorul instrumentelor specializate 3D;
- *Dezvoltă idei creative* - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative;

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.

- *Redă imagini 3D* - Utilizează instrumente specializate pentru a transforma modelele cu structură de fire 3D în imagini 2D cu efecte fotorealiste 3D sau cu redare non-fotorealistă pe calculator;
- *Concepe și execută modelul virtual al unui produs* - Creează un model grafic matematic sau tridimensional al produsului pe calculator prin utilizarea unui sistem CAE sau a unui calculator;
- *Fixează elemente componente* - Fixează elementele în conformitate cu planurile și planurile tehnice, pentru a crea subansamble sau produse finite;
- *Interpretează desene tehnice* - Interpretează desenele tehnice ale unui produs realizat de inginer pentru a sugera îmbunătățiri, pentru a face modele ale produsului sau pentru a îl exploata;
- *Operează echipamente de măsură de precizie* - Măsoară dimensiunea unei părți prelucrate atunci când o verifică și o marchează pentru a vedea dacă respectă standardul folosind un echipament de măsurare de precizie bi- și tridimensională, cum ar fi un etrier, un micrometru și un ecartament de măsurare;
- *Proiectează machete* - Proiectează machete de produse, cum ar fi vehicule sau clădiri, care reprezintă cu precizie dimensiunile produsului într-un format mai mic;
- *Pune în ordine elementele componente* - Pune în ordine și aranjează elementele componente pentru a le asambla în mod corect conform schițelor și planurilor tehnice;
- *Utilizează software CAD* - Utilizează sisteme de proiectare asistată de calculator (CAD) care să contribuie la crearea, modificarea, analiza sau optimizarea unui desen sau model industrial;
- *Utilizează tehnici de ilustrare digitale* - Creează desene utilizând programe și tehnici de ilustrare digitală;
- *Utilizează tehnici de ilustrare tradiționale* - Creează desene cu ajutorul tehnicilor de ilustrare tradiționale, cum ar fi acuarelă, stilou și tuș, aerograf, pictura în ulei, pasteluri, gravură în lemn și decupaje de linoleum.

Competențe transversale⁶

- *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;
- *Efectuează cercetare în legătură cu curente din design* - Efectuează cercetare cu privire la evoluțiile prezente și viitoare și la curente din design, precum și la caracteristicile-țintă conexe ale pieței;

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.

- *Respectă documentul informativ transmis de client* - Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții;
- *Asigură legătura cu inginerii* - Colaborează cu inginerii pentru a asigura o înțelegere comună și pentru a discuta proiectarea, dezvoltarea și îmbunătățirea produselor;
- *Respectă termenele* - Se asigură că procesele operaționale sunt încheiate la o dată convenită anterior;
- Capacitate de analiză și sinteză;
- Lucrul în echipă.

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. Identifică tehnologiile de fabricație și a proceselor de producție aplicabile pentru diverse materiale și componente;

C02. Examinează principiile fundamentale de design și estetică aplicabile în realizarea produselor.

C03. Creează și evaluează conceptele de design pentru produse specifice;

C04. Alege tehnicile de comunicare vizuală și argumentare verbală pentru prezentarea ideilor de design unui public variat;

C05. Identifică principiile de bază în realizarea schițelor de design și a tehnicilor de desen manual și digital;

C06. Investighează diferitele tipuri de materiale utilizate în designul de produs, inclusiv proprietățile și caracteristicile lor;

C07. Estimează impactul materialelor asupra sustenabilității și durabilității produselor;

C08. Determină adecvat procesele tehnologice de prelucrare a materialelor și a cerințelor de producție;

C09. Investighează diferite tehnici de generare a ideilor, prin metode de dezvoltare a creativității;

C10. Apreciază procesele creative și a modul în care acestea contribuie la dezvoltarea conceptelor inovatoare;

C11. Alege simbolurile și convențiile de reprezentare grafică utilizate în desene tehnice și planuri standard;

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.

- C12. Examinează fundamentele de construcții geometrice și specificații dimensionale aplicabile designului de produs;
- C13. Apreciază principiile fundamentale ale designului de produs, inclusiv a etapelor de dezvoltare de la idee la produs final;
- C14. Estimează cerințele pieței și a modului în care acestea influențează procesul de proiectare a produsului;
- C15. Stabilește tehnologiile și materialele utilizate în designul și fabricarea produselor;
- C16. Deosebește procesele tehnologice pentru diferite tipuri de materiale și alegerea acestora în funcție de cerințele produsului;
- C17. Stabilește aparatura și tehnologiile în realizarea modelului fizic al produsului și înțelege utilizarea corectă a acestora pentru a obține rezultatele dorite;
- C18. Adaptează conceptul la software-urile specializate pentru crearea și manipularea modelelor 3D;
- C19. Apreciază asupra tehnicilor de texturare, aplicarea de materiale și iluminare pentru a adăuga realism personajelor 3D;
- C20. Investighează materialele noi și procesele tehnologice care pot inspira soluții creative în modelarea 3D;
- C21. Combină teorii și metodologii ce susțin dezvoltarea ideilor creative în realizarea personajelor, obiectelor și ambianțelor 3D;
- C22. Clasifică principiile și tehnicile de creare a modelelor 3D și utilizarea acestora în procesul de design;
- C23. Explorează programele și platformele specializate utilizate în designul 3D și redarea imaginilor;
- C24. Crează un model tridimensional al unui produs conform conceptelor fundamentale de modelare grafică și a parametrilor geometrici;
- C25. Investighează diverse software-uri și cu modul lor de funcționare pentru simulări și analize de performanță ale produselor;
- C26. Examinează metode utilizate pentru descrierea formei și geometriei unui produs în mediul virtual;
- C27. Adaptează diferite tehnici de asamblare, inclusiv tipuri de îmbinări, utilizarea echipamentelor și uneltelor specifice;
- C28. Apreciază caracteristicile materialelor utilizate în procesul de asamblare și cum acestea influențează alegerea metodei de asamblare;
- C29. Adaptează proiectul conform standardelor de desen tehnic pentru designul de produs;
- C30. Identifică principiile de analiză a costurilor și estimare bugetară pentru proiectarea de produse;
- C31. Apreciază modul în care desenele tehnice pot fi utilizate pentru a construi modele fizice ale produsului;
- C32. Descoperă caracteristicile funcționale ale echipamentelor de măsură, inclusiv specificațiile tehnice și toleranțele de măsurare;

- C33. Adaptează proiectul în funcție de tehnologiile și instrumentele de modelare 3D, atât manuale cât și digitale (CAD);
- C34. Proiectează în funcție de principiile de bază ale designului de produs și ale machetelor, inclusiv scara, proporțiile și materialele utilizate;
- C35. Elaborează proiecte conform principiilor și standardelor tehnice aplicabile în proiectarea și asamblarea produselor;
- C36. Investighează principiile și funcționalitățile software-urilor CAD utilizate în designul de produs;
- C37. Adaptează procesul de creare, modificare și analiză a desenelor sau modelelor industriale în mediul CAD conform specificațiilor;
- C38. Compară diferitele tipuri de software de ilustrare digitală și a funcționalităților acestora;
- C39. Prioritizează principiile fundamentale ale designului grafic și ale teoriei culorii, aplicabile în ilustrarea digitală;
- C40. Selectează materialele specifice necesare pentru fiecare tehnică de ilustrare tradițională.
- C41. Analizează datele culese, inclusiv sondaje, interviuri și concurența;
- C42. Interpretează datele sintetizate comportamentale pentru a defini profilul clientului țintă;
- C43. Examinează principalele curente și tendințe istorice și contemporane în design;
- C44. Selectează tehnici de cercetare relevante pentru identificarea tendințelor emergente și previzionarea direcțiilor viitoare din design;
- C45. Selectează documentele informative esențiale (specificații, cerințe tehnice, așteptări);
- C46. Estimează principiile de bază de inginerie aplicabile în designul de produs, inclusiv materiale, procese de fabricație și ergonomia;
- C47. Investighează conceptele tehnice utilizate în domeniul ingineriei pentru a putea comunica eficient cu inginerii;
- C48. Prioritizează procesele și gestionează timpul în procesul de proiectare a produselor;
- C49. Stabilește tehnicile de planificare și organizare a sarcinilor care ajută la respectarea termenelor stabilite;
- C50. Investighează metodologiile de analiză și sinteză aplicate în procesul de design de produs;
- C51. Adaptează rezultatele ideății la nevoile utilizatorilor și cerințele pieței.

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**:

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.

- A01. Identifică și selectează materialele adecvate pentru proiectele de design de produs în funcție de specificațiile tehnice și de utilizare;
- A02. Estimează costurile de producție pentru materiale și componente, având în vedere factorii economici și cerințele proiectului;
- A03. Elaborează documentația tehnică și specificațiile detaliate pentru componentele necesare.
- A04. Adaptează și explica ideile de design pentru diferite categorii profesionale (tehnic, artistic, managerial etc);
- A05. Realizează schițe manuale și digitale care să exprime clar idei și concepte de design;
- A06. Demonstrează aptitudini de compunere a imaginilor brute pentru a documenta și comunica ideile de design într-o formă vizuală adecvată;
- A07. Evaluează și selectează materialele în funcție de specificațiile proiectului și cerințele de funcționalitate;
- A08. Analizează costurile și disponibilitatea materialelor, raportat la bugetul și volumul producției;
- A09. Realizează schițe și transpuneri fizice și virtuale rapide care să comunice eficient conceptul de design propus;
- A10. Interpretează corect planurile și desenele tehnice ale produselor și echipamentelor;
- A11. Realizează concepte de design inovatoare, ținând cont de cerințele pieței și de profilul utilizatorilor;
- A12. Utilizează unelte manuale și tehnologii de prototipare rapidă în mod eficient și sigur pentru a crea un model fizic;
- A13. Demonstrează abilitatea de a combina diferite elemente ale modelului folosind tehnici adecvate și de a efectua finisaje de detaliu;
- A14. Creează modele 3D de personaje, obiecte și ambianțe, utilizând tehnici avansate de sculptură digitală și modelare poligonală;
- A15. Folosește instrumentele de modelare 3D pentru a realiza, modifica și optimiza modelele de personaje, obiecte și ambianțe, din forme de bază până la detalii complexe;
- A16. Dezvoltă abilități de a îmbina aspectele vizuale și funcționale pentru a crea soluții creative și atractive;
- A17. Utilizează software-ul specializat pentru redarea modelelor 3D în imagini 2D, aplicând efecte de iluminare, texturare și animație;
- A18. Utilizează software-uri specializate pentru a crea modele grafice tridimensionale ale unui produs, de la schițe la detalii tehnice;
- A19. Aplică tehnici corecte de integrare a componentelor propuse într-un mod care respectă specificațiile tehnice;
- A20. Analizează planurile tehnice ale produselor și de a identifica componentele esențiale pentru realizarea acestora;
- A21. Modelează 3D și realizează de prototipuri virtuale;
- A22. Ajustează și calibrează echipamentele de măsurare, pentru a asigura precizia și fiabilitatea acestora în timpul procesului de verificare a pieselor;

- A23. Aplică tehnici de finisare și detalieri a machetelor pentru a obține un nivel înalt de precizie și realizare estetică;
- A24. Citește și interpretează corect schițele și planurile tehnice pentru a înțelege fluxul de asamblare;
- A25. Identifică corect și a ordona componentele în funcție de etapele de asamblare stabilite;
- A26. Generează de randări și desene tehnice precise pentru prototipurile industriale;
- A27. Crearea de desene digitale utilizând programe computerizate de ilustrare;
- A28. Utilizează instrumente avansate de desen digital pentru a obține linii, forme și detalii precise;
- A29. Dezvoltă tehnici personale de lucru, combinând mai multe tehnici pentru a obține efecte vizuale complexe;
- A30. Gestionează și aplică adecvat diversele medii și instrumente, precum și de a experimenta cu tehnici mixte pentru a crea desene originale;
- A31. Evaluează date de piață și interpretează tendințele, modele și preferințe ale consumatorilor;
- A32. Analizează critic informațiile obținute în cercetarea curentelor din design și de a extrage concluzii relevante;
- A33. Interpretează evoluțiile curentelor de design și de a propune soluții creative în conformitate cu cerințele pieței;
- A34. Comunică eficient cu clientul, adresând orice neclarități și stabilind înțelegeri comune;
- A35. Colaborează eficient cu inginerii pentru a înțelege cerințele tehnice și pentru a dezvolta soluții de design care să răspundă acestora;
- A36. Stabilește și organizează termene realiste pentru finalizarea și predarea unui proiect;
- A37. Prioritizează sarcinile în funcție de termenele limită și resursele disponibile;
- A38. Capacitatea de a analiza complexitatea unui produs din punct de vedere al funcționalității, esteticii și tehnologiei;
- A39. Sintetizează informații complexe și de a le integra într-un concept coerent de design;
- A40. Propune soluții inovative și eficiente pentru optimizarea proceselor de design, având în vedere constrângerile de timp, costuri și resurse;
- A41. Colaborează cu colegii într-un mediu de echipă pentru realizarea unui proiect de design de produs;
- A42. Contribuie activ la realizarea sarcinilor, respectând termenele și livrabilele stabilite de echipă;

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*

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

deciziilor în situații de muncă sau de studiu imprevizibile și asumarea responsabilității pentru gestionarea dezvoltării profesionale a indivizilor și a grupurilor:

- R01. Asigură conformitatea specificațiilor tehnice cu reglementările și standardele de siguranță;
- R02. Prezintă autonomie în inițierea și dezvoltarea unor concepte de design inovative care să răspundă cerințelor proiectului;
- R03. Lucrează independent în fazele inițiale de concept și de documentare vizuală, contribuind la crearea unei prezentări coerente;
- R04. Își asumă responsabilității în luarea deciziilor privind selecția materialelor potrivite, ținând cont de calitate, durabilitate și impact ecologic;
- R05. Lucrează eficient atât individual, cât și în echipă, pentru a contribui la generarea ideilor și modelelor tridimensionale;
- R06. Verifică independent planurile standard și desenele tehnice pentru a asigura respectarea normelor și standardelor;
- R07. Gestionează un proiect de design de produs de la idee până la implementare, asumând responsabilitatea pentru fiecare etapă;
- R08. Identifică și rezolvă eventualele probleme apărute în timpul realizării modelului, demonstrând autonomie în adaptarea soluțiilor la condițiile de muncă;
- R09. Organizează etapele de design ale unui personaj 3D, de la conceptul inițial până la modelul final, respectând termenele și cerințele tehnice ale proiectului;
- R10. Lucrează independent în procesul de dezvoltare a ideilor creative, de la inițierea conceptului până la prototip;
- R11. Lucrează independent la dezvoltarea unui proiect de design 3D, demonstrând creativitate și adaptabilitate la diferite cerințe vizuale;
- R12. Dezvoltă capacitatea de a organiza și coordona etapele procesului de asamblare a elementelor;
- R13. Decide dacă un element prelucrat respectă sau nu standardele, asumându-și responsabilitatea pentru conformitatea acestora și pentru corectitudinea măsurărilor efectuate;
- R14. Păstrează echipamentele de măsură într-o stare bună de funcționare, asigurându-se că sunt întreținute corect;
- R15. Lucrează independent sau în echipe de design, asigurându-se că machetele respectă cerințele de precizie și calitate impuse de proiectele de design de produs;
- R16. Este autonom în gestionarea procesului de asamblare, asigurându-se că toate etapele sunt respectate într-un mod eficient și precis;
- R17. Alege și aplică software-uri adecvate pentru diferite etape ale procesului de design, de la concept până la prototip;
- R18. Autoevaluează și ajustează lucrările pentru a respecta standardele de calitate vizuală și tehnică;
- R19. Este autonom în realizarea lucrărilor de ilustrare tradițională, de la conceperea ideii inițiale până la finalizarea acestora, cu minimă supraveghere;

- R20. Coordonează întreaga activitate de modelare, de la concept la executare, respectând termenele și cerințele specificate;
- R21. Asumă responsabilitatea în luarea deciziilor pe baza datelor de cercetare;
- R22. Inițiază și propune soluții inovative bazate pe analiza pieței și ajustarea obiectivelor în funcție de tendințele observate;
- R23. Formulează recomandări informate și de a propune direcții de design responsabile, adaptate nevoilor actuale și viitoare ale pieței;
- R24. Urmărește evoluția proiectului și de a se asigura că soluțiile propuse sunt conforme cu cerințele și așteptările clientului;
- R25. Dezvoltă abilitatea de a gestiona relația cu clientul, identificând și soluționând eventualele probleme înainte de finalizarea proiectului;
- R26. Coordonează și facilitează întâlnirile între echipa de design și ingineri pentru a asigura o înțelegere comună a cerințelor și obiectivelor proiectului;
- R27. Este autonom în gestionarea și integrarea feedback-ului continuu din partea inginerilor pentru a asigura succesul proiectului și îmbunătățirea continuă a produsului;
- R28. Gestionează situațiile neprevăzute și de a găsi soluții eficiente pentru a menține respectarea termenelor fără a compromite calitatea muncii;
- R29. Gestionează procesul de design, incluzând analiza cerințelor inițiale, sinteza ideilor și prezentarea soluțiilor finale;
- R30. Evaluează și ia decizii privind impactul ecologic și economic al produselor proiectate;
- R31. Asumă responsabilitățile echipei de lucru și contribuția la îndeplinirea obiectivelor comune, la standarde ridicate;
- R32. Își asumă responsabilitatea pentru propriile sarcini, asigurându-se că acestea sunt realizate la standarde ridicate;

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

Designer industrial – cod ESCO 2163.1

Modelor/Modeloare – cod ESCO 2163.1.6

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

În cadrul programului de studii universitare de licență *Design de produs* 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:

Animatie pentru design produs I

Tehnici de machetare a obiectelor
Animație pentru design produs II
Tehnici de machetare a obiectelor
Design de obiect pentru spatiul ambiental I
Sculptură digitală pentru gaming I
Design de obiect pentru spatiul ambiental II
Sculptură digitală pentru gaming II

Anul III:

Obiecte și structuri ambientale I
Concept design în animație și gaming I
Obiecte și structuri ambientale II
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 DE PRODUS
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	FADLDP 1101	1	1			2					
2.	Istoria artei II	DF	DO	FADLDP 1201						1	1			2
3.	Anatomie artistică și aplicată I	DF	DO	FADLDP 1102	1	1			2					
4.	Anatomie artistică și aplicată II	DF	DO	FADLDP 1202						1	1			2
5.	Perspectivă, geometrie descriptivă I	DF	DO	FADLDP 1103			1		2					
6.	Perspectivă, geometrie descriptivă II	DF	DO	FADLDP 1203							1			2
Discipline de domeniu														
7.	Bazele desenului pentru design de produs I	DD	DO	FADLDP 1104	1		1		3					
8.	Bazele desenului pentru design de produs II	DD	DO	FADLDP 1204						2		1		3
9.	Studiul culorii pentru design de produs I	DD	DO	FADLDP 1105	1		1		2					
10.	Studiul culorii pentru design de produs II	DD	DO	FADLDP 1205						1		1		2
11.	Compoziție bi și tridimensională I	DD	DO	FADLDP 1106	1		1		3					
12.	Compoziție bi și tridimensională II	DD	DO	FADLDP 1206						1		1		3
13.	Bazele construcției imaginii digitale I	DD	DO	FADLDP 1107	1		1		3					
14.	Bazele construcției imaginii digitale II	DD	DO	FADLDP 1207						1		1		3
Discipline de specialitate														
15.	Design de produs – compoziție I	DS	DO	FADLDP 1108	2		1		4					
16.	Design de produs – compoziție II	DS	DO	FADLDP 1208						3		1		5
17.	Desen tehnic I	DS	DO	FADLDP 1109			1		2					
18.	Desen tehnic II	DS	DO	FADLDP 1209								1		2
19.	3D Design I	DS	DO	FADLDP 1110	1		1		3					
20.	3D Design II	DS	DO	FADLDP 1210						1		1		2
21.	Machetare I	DS	DO	FADLDP 1111			1		2					
22.	Machetare II	DS	DO	FADLDP 1211								1		2
Discipline complementare														
23.	Limba străină I	DC	DOP	FADLDP 1112		2			2					
24.	Limba străină II	DC	DOP	FADLDP 1212							2			2
25.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDP 1113			1		1					
26.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDP 1213								1		1
27.	Etică, integritate și scriere academică	DC	DO	FADLDP 1114	1	1			2					
28.	Consiliere profesională și orientare în carieră	DC	DO	FADLDP 1115		1			1					
TOTAL					10	6	1 0	0	30 +4	11	4	1 0	0	30 +4
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	FADLDP 1116		60 de ore			2					
30.	Voluntariat II	DC	DFAC	FADLDP 1216						60 de ore				2
31.	Crochiuri I	DC	DFAC	FADLDP 1117			1		2					
32.	Crochiuri II	DC	DFAC	FADLDP 1217								1		2
33.	Digital Street art I	DC	DFAC	FADLDP 1118			1							
34.	Digital Street art II	DC	DFAC	FADLDP 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	FADLDP 2101	1	1			3					
2.	Istoria și estetica designului I	DF	DO	FADLDP 2201						1	1			2
3.	Ergonomie I	DF	DO	FADLDP 2102	1	1			3					
4.	Ergonomie II	DF	DO	FADLDP 2202						1	1			2
Discipline de domeniu														
5.	Design de bijuterie I	DD	DO	FADLDP 2103	1		1		2					
6.	Design de bijuterie II	DD	DO	FADLDP 2203						1		1		2
7.	Tehnologii și materiale pentru design de produs I	DD	DO	FADLDP 2104	1		1		2					
8.	Tehnologii și materiale pentru design de produs II	DD	DO	FADLDP 2204						1		1		2
Discipline de specialitate														
9.	Design de de produs – compoziție III	DS	DO	FADLDP 2105	2		1		4					
10.	Design de de produs – compoziție IV	DS	DO	FADLDP 2205						2		1		4
11.	3D Design III	DS	DO	FADLDP 2106	1		1		3					
12.	3D Design IV	DS	DO	FADLDP 2206						1		1		3
13.	Design de mobilier și accesorii I	DS	DO	FADLDP 2107	1		1		2					
14.	Design de mobilier și accesorii II	DS	DO	FADLDP 2207						1		1		2
15.	Animație pentru design produs I	DS	DOP ¹	FADLDP 2108	1		1		3					
	Tehnici de machetare a obiectelor			FADLDP 2109										
16.	Animație pentru design produs II	DS	DOP ¹	FADLDP 2208						1		1		2
	Tehnici de machetare a obiectelor			FADLDP 2209										
17.	Design de obiect pentru spațiul ambiental I	DS	DOP ²	FADLDP 2110	1		1		2					
	Sculptură digitală pentru gaming I			FADLDP 2111										
18.	Design de obiect pentru spațiul ambiental II	DS	DOP ²	FADLDP 2210						1		1		2
	Sculptură digitală pentru gaming II			FADLDP 2211										
19	Stagiu de practică	DS	DO	FADLDP 2212									56	3
Discipline complementare														

20.	Limba străină I	DC	DOP	FADLDP 2112		2			2					
21.	Limba străină II	DC	DOP	FADLDP 2212							2			2
22.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDP 2113			1		1					
23.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDP 2213								1		1
24.	Procesarea digitală a imaginii I	DC	DO	FADLDP 2114			1							
25.	Procesarea digitală a imaginii II	DC	DO	FADLDP 2214					1			1		1
26.	Competențe de antreprenoriat	DC	DO	FADLDP 2115	1	1			2					
27.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I	DC	DOP	FADLDP 2216						1	1			2
TOTAL					11	5	9	0	30+1	12	5	8	0	30+1
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	FADLDP 2117					2					
29.	Voluntariat IV	DC	DFAC	FADLDP 2217										2
30.	Expresii ale noilor medii digitale	DC	DFAC	FADLDP 2118			1		1					
31.	Expresii ale noilor medii digitale	DC	DFAC	FADLDP 2218								1		1
32.	Structuri anatomice, bionică și design	DC	DFAC	FADLDP 2119			1		1					
33.	Structuri anatomice, bionică și design	DC	DFAC	FADLDP 2219								1		1
34.	Competențe de antreprenoriat – aplicații practice	DC	DFAC	FADLDP 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	FADLP 3101	1	1			3					
2.	Istoria și estetica designului III	DF	DO	FADLP 3201						1	1			3
Discipline de domeniu														
3.	Proiectare pentru design de produs I	DD	DO	FADLP 3102	1		1		3					
4.	Proiectare pentru design de produs II	DD	DO	FADLP 3202						1		1		3
Discipline de specialitate														
5.	Design de produs – compoziție V	DS	DO	FADLDP 3103	3		3		8					
6.	Design de produs pentru licență	DS	DO	FADLDP 3203						3		3		8
7.	Design de mobilier și accesorii III	DS	DO	FADLDP 3104	2		2		5					
8.	Design de mobilier și accesorii IV	DS	DO	FADLDP 3204						2		2		5
9.	Obiecte și structuri ambientale I	DS	DOP ¹	FADLDP 3105	1		1		4					
	Concept design în animație și gaming I			FADLDP 3106										
10.	Obiecte și structuri ambientale II	DS	DOP ¹	FADLDP 3205						1		2		4
	Concept design în animație și gaming II			FADLDP 3206										
11.	Metodologia elaborării lucrării de licență I	DS	DO	FADLDP 3107	1		1		3					
12.	Metodologia elaborării lucrării de licență II	DS	DO	FADLDP 3207						2		1		5
13.	Marketing, management și sociologia designului I	DS	DO	FADLDP 3109	1		1		2					
14.	Marketing, management și sociologia designului II	DS	DO	FADLDP 3209						1		1		2
Discipline complementare														
15,	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II	DC	DOP	FADLDP 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	FADLDP 3110		60 de ore			2					
17.	Voluntariat VI	DC	DFAC	FADLDP 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	138	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	294	336	238	294	140	120	140	108	792	878	1670	79,04%	min. 75%
2	Optionale	28	56	70	154	14	12	14	24	124	248	372	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	0	486	486	Nu intră în calculul totalurilor	
Raport total ore de curs /ore seminar/laborator/practică										0,81				

Responsabil program de studii,
Lect. univ. dr. Eniko Szucs

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

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

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>detaliat</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) **Cunoștințe**⁸ - 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 profesionale, 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.	Pregătire pentru tipar III	DD	DO	FADLDG 3104	2		2		5					
8.	Pregătire 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

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.](#)