

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 obiect
Denumirea calificării¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Design de obiect
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 obiect* 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 obiect* se concretizează în următoarele obiective:

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

Obiectivele programului de studii universitare *Design de obiect* 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 digital;
- *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 obiect* 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 OBIECT
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		2					
34.	Digital Street art II	DC	DFAC	FADLDP 1218								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

Aprobat prin HS nr. 26 din 30.01.2025

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.](#)