

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2026-2027

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Licență
Denumirea programului de studii universitare de licență:	Design grafic
Denumirea calificării¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Design grafic – comunicații vizuale
Nivelul calificării (conform CNC/CEC):	Nivel 6
Titlul acordat:	Licențiat în arte vizuale
Durata studiilor (în ani):	3
Numărul de credite (ECTS):	180 ECTS
Forma de învățământ:	Învățământ cu frecvență
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

¹ *Calificarea (qualification)* este rezultatul formal al unui proces de evaluare și validare, care este obținut atunci când un organism/o autoritate competent/ă stabilește că o persoană a dobândit rezultate ale învățării corespunzătoare unor standarde prestabilite. Calificările dobândite de absolvenții programelor de studii din învățământul superior sunt atestate prin diplome, prin certificate și prin alte acte de studii eliberate numai de către instituțiile de învățământ superior acreditate.

PREZENTAREA GENERALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE

1. Misiunea programului de studii²

Misiunea programului de studii universitare de licență *Design 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:

² Misiunea și obiectivele programului de studii trebuie să fie în concordanță cu misiunea Universității de Vest din Timișoara și cu cerințele identificate pe piața muncii.

Conform [Cartei universitare](#) (articolul 5), **misiunea generală a UVT este de educație și cercetare avansată, generând, transferând și certificând cunoaștere către societate** prin:

- a) formarea inițială și continuă de tip universitar și postuniversitar, în scopul dezvoltării profesionale și personale a studenților, studenților-doctoranzi și cursanților, precum și în vederea inserției pe piața muncii a absolvenților și satisfacerii nevoii de competență a mediului socio-economic;
- b) cercetarea științifică, dezvoltarea, inovarea și transferul tehnologic, prin creația individuală și colectivă, relevante pentru progresul cunoașterii și mediul socio-economic;
- c) implicarea în comunitate, prin desfășurarea unor activități comune în beneficiul universității și al mediului social, economic și cultural.

UVT își asumă misiunea proprie de catalizator al dezvoltării societății românești prin crearea unui mediu inovativ și participativ de cercetare științifică, de învățare, de creație cultural-artistică și de performanță sportivă, transferând spre comunitate competențe și cunoștințe prin serviciile de educație, cercetare și de consultanță pe care le oferă partenerilor din mediul economic și socio-cultural, precum și prin formarea și promovarea valorilor democratice, ale statului de drept și ale drepturilor și libertăților fundamentale, pregătind cetățeni activi și implicați în societate.

Realizarea misiunii UVT se concretizează în (*articolul 6 din Carta UVT*):

- promovarea cercetării științifice, a dezvoltării și inovării, a transferului tehnologic, a creației literar-artistice și a performanței sportive;
- formarea inițială și continuă a resurselor umane calificate și înalt calificate;
- dezvoltarea gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare;
- crearea, teaurizarea și răspândirea valorilor culturii și civilizației umane;
- promovarea interferențelor multiculturale, plurilingvistice și interconfesionale;
- afirmarea culturii și științei românești în circuitul mondial de valori;
- dezvoltarea societății românești în cadrul unui stat de drept, liber și democrat;
- afilierea la alianțe universitare europene.

- 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 formate în cadrul programului de studii

A. COMPETENȚE³

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.

³ *Competența (competence)* reprezintă capacitatea dovedită de a selecta, combina și utiliza adecvat cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice și alte achiziții constând în valori și atitudini, pentru rezolvarea cu succes a unei anumite categorii de situații de muncă sau de învățare, precum și pentru dezvoltarea profesională ori personală în condiții de eficacitate și eficiență.

⁴ [Competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții](#) sunt acele competențe de care au nevoie toți cetățenii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, ocuparea unui loc de muncă, incluziune socială și cetățenie activă, fiind dezvoltate în perspectiva învățării pe tot parcursul vieții, începând din copilăria mică și pe tot parcursul vieții adulte, prin intermediul învățării formale, non-formale și informale.

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;
- *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;

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.

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

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**:

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.

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.

- C01. Cunoaște funcțiile și instrumentele 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. Cunoaște tehnicile și a elementelor vizuale utilizate în proiectarea grafică computerizată;
- C06. Înțelege regulile de compoziție și design vizual pentru a asigura un mesaj eficient și estetic;
- C07. Cunoaște etapele de dezvoltare a unui prototip, inclusiv specificațiile tehnice și estetice;
- C08. Cunoaște formatele standard de publicare și a cerințelor tehnice ale procesului de tipărire;
- C09. Înțelege specificațiile de layout și margini, dimensiuni și rezoluții necesare pentru o tipărire de calitate;
- C10. Explică specificațiile și cerințele tehnice pentru diverse tipuri de mass-media (ex. digital, tipărit, video);
- C11. Descrie principiile de design aplicabile în elaborarea unui model vizual atractiv și relevant;
- C12. Analizează cerințele 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. Înțelege și asociază setări și funcții avansate ale software-urilor pentru a optimiza procesele de design grafic;
- C15. Enumeră principiile de armonizare între elementele vizuale și text;
- C16. Cunoaște principiile de tipografie și a elementelor de tehnoredactare;
- C17. Înțelege specificațiile de layout și a tehnicilor de aliniere a textului pentru claritate și accesibilitate;
- C18. Descrie principiile de colaborare și comunicare eficientă în echipă.
- C19. Explică instrumentele 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. Înțelege procesul de colectare și analiză a cerințelor specifice de ilustrare;
- C24. Înțelege piața de design grafic și a preferințelor consumatorilor;
- C25. Cunoaște principiile de management al bugetului în proiectele de design;
- C26. Analizează costurile asociate materialelor și resurselor necesare pentru realizarea proiectelor;
- C27. Indică metodele de interacțiune cu clienții pentru identificarea așteptărilor acestora;
- C28. Definește elementele esențiale ale unui document informativ transmis de client;

- C29. Identifică modul de interpretare a specificațiilor și cerințelor clientului;
- C30. Demonstrează cunoașterea tehnicilor de management al timpului și organizarea activităților;
- C31. Distinge principiile de bază ale antreprenorialului, inclusiv gestiunea resurselor și planificarea afacerilor;
- C32. Distinge noțiunile de branding, marketing și strategie de vânzări în domeniul designului grafic;
- C33. Menționează principalele tipuri de baze de date utilizate în domeniul designului grafic și în activitățile de cercetare;
- C34. Distinge principiile de gestionare a timpului și de organizare a activităților în cadrul unui plan de lucru;
- C35. Recunoaște importanța respectării termenelor și a planificării eficiente pentru succesul proiectului;
- C36. Cunoaște principiile eticii interculturale și a diversității culturale în contextul designului grafic;
- C37. Înțelege valorile 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. Creează 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;

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.

- 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;
- 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;

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;

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

- 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. Creează lucrări vizuale care respectă diversitatea culturală și etnică și care nu discriminează.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- Designer grafică – cod ESCO 2166.9
- Editor publicații – cod ESCO 2166.4

Alte ocupații pentru care programul de studii formează competențe:

- Ilustrator/Ilustratoare – cod ESCO 2166.10

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

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

Disciplinele la alegere (opționale) sunt propuse pentru semestrele 3-6 și sunt grupate în **pachete opționale**, care completează traseul de specializare a studentului. Alegerea traseului se face de către student, înainte de începerea fiecărui an universitar.

An II, sem 1:

DOP1: 3D Design III/Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție I

DOP2: Bazele ilustrației digitale I/Sculptură digitală pentru gaming I

An II, sem 2:

DOP1: 3D Design IV/Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție II

DOP2: Bazele ilustrației digitale II/Sculptură digitală pentru gaming II

An III, sem 1: Web design III/Concept design în animație și gaming I

An III, sem 2: Web design IV/Concept design în animație și gaming II

Disciplinele facultative sunt propuse pentru semestrele 1-6 de către Departamentul de Arte Aplicate Design, sau de Facultatea de Arte și Design din Timișoara, care gestionează programul de studii, dar pot fi alese și din pachetele oferite de alte facultăți ale UVT.

Disciplinele facultative sunt: Competențe de antreprenoriat – aplicații practice/Voluntariat I/Voluntariat II/Voluntariat III/Voluntariat IV/Voluntariat V/Voluntariat VI.

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 trei semestre (anul I, semestrul I, anul II, semestrelor I și II) și cu caracter facultativ, pe durata unui semestru (anul I, semestrul al II-lea), studenții având posibilitatea de a opta pentru o gamă largă de discipline sportive în fiecare semestru.

De asemenea, tot în conformitate cu prevederile *Regulamentului privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora*, fiecare student UVT, atât pe parcursul ciclului de studii universitare de licență, cât și pe parcursul ciclului de studii universitare de masterat, va putea participa, cu caracter facultativ, la programe educaționale de scurtă durată (de exemplu, de tip „blended intensive programmes”, școli tematice etc.), organizate în regim fizic și/sau hibrid, de UVT, de instituții de învățământ superior partenere UVT din Spațiul European al Învățământului Superior (SEÎS) sau alte entități partenere UVT, beneficiind de credite de studii transferabile în urma parcurgerii cu succes a unui astfel de program. Finalizarea cu succes a acestor programe educaționale, creditele acumulate și competențele/rezultatele învățării dobândite de studenți (în măsura în care acestea sunt menționate într-un document justificativ emis de organizatorul programului) vor fi menționate în suplimentul la diplomă. Pentru a beneficia de aceste credite, studentul va depune la InfoCentrul studențesc dovada finalizării cu succes a programului, emisă de organizator, în termen de cel mult 10 zile lucrătoare de la finalizarea programului. Acordarea creditelor va fi avizată de o comisie formată din reprezentanți ai Secretariatului General UVT, numită prin Decizie a Rectorului UVT la începutul fiecărui an universitar.

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.

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 studii, alcătuită din cadrele didactice titulare ale programului de studiu respectiv și eventuali colaboratori externi cu statut de invitați, cu participarea studentului și a cadrului didactic coordonator de licență.

Pentru programele de studii 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 similitudine* rezultat ca urmare a verificării originalității lucrării de finalizare a studiilor universitare printr-un soft specializat, pe platforma de e-learning a UVT.

Conform structurii anului universitar, la UVT examenele de finalizare a studiilor universitare se pot organiza în 3 sesiuni, de regulă în lunile iulie, septembrie și februarie.

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, GRUPATE PE ANI ȘI SEMESTRE DE STUDII

Anul de studii I

An universitar 2026-2027

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P		C	S	L	P	
Discipline fundamentale														
1.	Istoria artei: Originile Artei: Preistoria și Marile Civilizații Antice	DF	DOB	FADLDG 1101	1	1			2					
2.	Istoria artei: Artă Europeană între Evul Mediu și Epoca Luminilor	DF	DOB	FADLDG 1201						1	1			2
3.	Anatomie artistică I	DF	DOB	FADLDG 1102	1	1			2					
4.	Anatomie artistică II	DF	DOB	FADLDG 1202						1	1			2
5.	Studiul desenului I	DF	DOB	FADLDG 1103	1		1		2					
6.	Studiul desenului II	DF	DOB	FADLDG 1203								2		2
7.	Studiul culorii I	DF	DOB	FADLDG 1104	1		1		2					
8.	Studiul culorii II	DF	DOB	FADLDG 1204								2		2
9.	Compoziție bi și tridimensională I	DF	DOB	FADLDG 1105	1		1		3					
10.	Compoziție bi și tridimensională II	DF	DOB	FADLDG 1205								2		3
Discipline de specializare														
11.	Bazele designului grafic I	DS	DOB	FADLDG 1106	1		3		6					
12.	Bazele designului grafic II	DS	DOB	FADLDG 1206						1		3		6
13.	Desen geometric I	DS	DOB	FADLDG 1107		1			2					
14.	Geometrie descriptivă și perspectivă I	DS	DOB	FADLDG 1208							1			2
15.	Fotografie I	DS	DOB	FADLDG 1109			1		3					

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/ săptămână					Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P		C	S	L	P	
16.	Fotografie II	DS	DOB	FADLDG 1209								1		2
17.	Procesarea digitală a imaginii I	DS	DOB	FADLDG 1110	1		2		5					
18.	Procesarea digitală a imaginii II	DS	DOB	FADLDG 1210								2		4
19.	Elemente de marketing pentru design I	DS	DOB	FADLDG 1211						1	1			2
Discipline complementare														
20.	Limba străină (engleză, franceză, italiană, germană) I	DC	DOP	FADLDG 1112		2			2					
21.	Limba străină (engleză, franceză, italiană, germană) II	DC	DOP	FADLDG 1212							2			2
22.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDG 1113			1		1					
23.	Introducere în utilizarea inteligenței artificiale generative (GenAI)	DC	DOB	FADLDG 1213						1				1
24.	Etică, integritate și scriere academică	DC	DOB	FADLDG 1114	1				1					
25.	Consiliere profesională și orientare în carieră	DC	DOB	FADLDG 1115		1			1					
26.	Scriere academică	DC	DOB	FADLDG 1216							1			1
Total					8	6	10		30+2	5	7	12		30+1
Total ore didactice pe săptămână					24					24				

* numărul total de ore pentru disciplina Voluntariat este aferent unui semestru

Discipline facultative															
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II					
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	
					C	S	L	P		C	S	L	P		
1.	Voluntariat I	DC	DFA	FADLDG 1116					60*	2					2
2.	Voluntariat II	DC	DFA	FADLDG 1216										60*	
3.	Educație fizică IV	DC	DFA	FADLDG 1217									1		1

Anul de studii II

An universitar 2027-2028

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II						
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite		
					C	S	L	P		C	S	L	P			
Discipline fundamentale																
1.	Istoria artei: Trecerea către Modernitate	DF	DOB	FADLDG 2101	1	1			2							
2.	Istoria artei: de la avangardă la arta contemporană	DF	DOB	FADLDG 2201						1	1			2		
Discipline de specializare																
3.	Comunicare vizuală I	DS	DOB	FADLDG 2102	1		1		4							
4.	Comunicare vizuală II	DS	DOB	FADLDG 2202						1		1		4		
5.	Animație 2D și 3D I	DS	DOB	FADLDG 2103	1		1		4							
6.	Animație 2D și 3D II	DS	DOB	FADLDG 2203						1		1		4		
7.	Design grafic I	DS	DOB	FADLDG 2104	1		3		6							
8.	Design grafic II	DS	DOB	FADLDG 2204						1		3		6		
9.	Web design I	DS	DOB	FADLDG 2105	1		1		4							
10.	Web design II	DS	DOB	FADLDG 2205						1		1		2		
11.	3D Design III	DS	DOP	FADLDG 2106	1		1		3							
12.	Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție I	DS	DOP	FADLDG 2107												
13.	3D Design IV	DS	DOP	FADLDG 2206						1		1		2		
14.	Bandă desenată: narațiune, ritm și compoziție II	DS	DOP	FADLDG 2207												
15.	Bazele ilustrației digitale I	DS	DOP	FADLDG 2108	1		1		3							
16.	Sculptură digitală pentru gaming I	DS	DOP	FADLDG 2109												
17.	Bazele ilustrației digitale II	DS	DOP	FADLDG 2208						1		1		3		

18.	Sculptură digitală pentru gaming II	DS	DOP	FADLDG 2209										
19.	Practică de specialitate	DS	DOB	FADLDG 2210					84/sem				3	
Discipline complementare														
20.	Limba străină (engleză, franceză, italiană, germană) III	DC	DOP	FADLDG 2111		2			2					
21.	Limba străină (engleză, franceză, italiană, germană) IV	DC	DOP	FADLDG 2211							2		2	
22.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDG 2113			1		1					
23.	Educație fizică III	DC	DOP	FADLDG 2213								1	1	
24.	Competențe de antreprenoriat	DC	DOB	FADLDG 2114	1	1			2					
25.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I	DC	DOP	FADLDG 2215						1	1		2	
Total					8	4	9		30+1	8	4	9	6	30+1
Total ore didactice pe săptămână					21			27						

Discipline facultative															
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II					
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	
					C	S	L	P		C	S	L	P		
1.	Voluntariat I	DC	DFA	FADLDG 2116					60*	2					2
2.	Voluntariat II	DC	DFA	FADLDG 2216										60*	
3.	Competențe de antreprenoriat – aplicații practice	DC	DFA	FADLDG 2217									2		2

* numărul total de ore pentru disciplina Voluntariat este aferent unui semestru

Anul de studii III

An universitar 2028-2029

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II								
					Număr de ore/ săptămână					C	S	L	P					
					C	S	L	P										
Discipline fundamentale																		
1.	Istoria designului - Reforma Estetică Modernă: Artă, Arhitectură și Design	DF	DOB	FADLDG 3101	1	1			2									
2.	Istoria designului III	DF	DOB	FADLDG 3201						1	1			2				
3.	Metodologia cercetării lucrării de licență I	DF	DOB	FADLDG 3102	1	1			2									
Discipline de specializare																		
4.	Animație 2D și 3D III	DS	DOB	FADLDG 3103	1		2		4									
5.	Animație 2D și 3D IV	DS	DOB	FADLDG 3203						1		1		4				
6.	Design grafic pentru lucrarea de licență I	DS	DOB	FADLDG 3104	2		3		6									
7.	Design grafic pentru lucrarea de licență II	DS	DOB	FADLDG 3204						2		3		6				
8.	Pregătire pentru tipar I	DS	DOB	FADLDG 3105	1		1		4									
9.	Pregătire pentru tipar II	DS	DOB	FADLDG 3205						1		1		5				
10.	Integrare AI în design grafic I	DS	DOB	FADLDG 3106			2		5									
11.	Integrare AI în design grafic II	DS	DOB	FADLDG 3206								2		5				
12.	Web design III	DS	DOP	FADLDG 3107	1		2		4									
13.	Concept design în animație și gaming I	DS	DOP	FADLDG 3108														
14.	Web design IV	DS	DOP	FADLDG 3207						1		2		5				
15.	Concept design în animație și gaming II	DS	DOP	FADLDG 3208														
16.	Elaborarea lucrării de licență I	DS	DOB	FADLDG 3209									6	3				
Discipline complementare																		

17.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II	DC	DOP	FADLDG 3110	1	1			2					
Total					8	3	10		30	6	1	9	6	30
Total ore didactice pe săptămână					21					22				

Discipline facultative														
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P		C	S	L	P	
1.	Voluntariat I	DC	DFA	FADLDG 3111				60*	2					2
2.	Voluntariat II	DC	DFA	FADLDG 3210									60*	

* numărul total de ore pentru disciplina Voluntariat este aferent unui semestru

Legendă

C1	criteriul conținutului
C2	criteriul obligativității
DF	discipline fundamentale
DS	discipline de specializare
DC	discipline complementare
DOB	discipline obligatorii (impuse)
DOP	discipline opționale (la alegere)
DFA	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 / lucrări practice
P	activitate didactică de tip stagiu de practică

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

BILANȚ GENERAL I (după criteriul conținutului)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore									% din total
		Anul I		Anul II		Anul III		Întreg programul de studii			
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total	
1.	Fundamentale	98	182	28	28	42	42	168	252	420	21,58 %
2.	De specializare	56	210	168	308	140	350	364	868	1232	63,31 %
3.	Complementare	28	98	28	112	14	14	70	224	294	15,11 %
TOTAL		182	490	224	448	196	406	602	1344	1946	100%

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	S/L/P	Curs	S/L/P	Total		
1.	Obligatorie	168	406	154	294	154	336	476	1036	1512	77,70 %	
2.	Opțională	14	84	70	154	42	70	126	308	434	22,30 %	min. 15%
TOTAL		182	490	224	448	196	406	602	1344	1946	100%	
3.	Facultative	0	134	0	148	0	120	0	402	402	-	Nu intră în calculul totalurilor
Raport total ore de aplicare practică (S/L/P) / ore de curs								2,23				

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

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

Decan,
prof. univ. dr. Diana Andreescu

Rector,
prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

Aprobat prin HS nr. 58 din 18.06.2026

CORELAREA DINTRE COMPETENȚE, REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI DISCIPLINELE STUDIATE

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate și
corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie,
profesionale și transversale