

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2026-2027

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Masterat
Denumirea programului de studii universitare de masterat:	Design vestimentar - Design textil
Tipul programului¹:	Profesional
Denumirea calificării² dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Designer vestimentar și textil
Nivelul calificării (conform CNC/CEC):	Nivel 7
Titlul acordat:	Master în arte vizuale
Durata studiilor (în ani):	2
Număr de credite (ECTS):	120 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 masterat:	Arte vizuale
Denumirea domeniului <u>larg</u> de studii (conform DL-ISCED F-2013):	02 Științe umaniste și arte (Arts and humanities)
Denumirea domeniului <u>restrâns</u> de studii (conform DR-ISCED F-2013):	021 Arte (Arts)
Denumirea domeniului <u>detaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0212 Modă, design pentru spațiu ambiental și design de produs (Fashion, interior and industrial design)

¹ Profesional / Cercetare / Didactic

² *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 studii³

Misiunea programului de studii universitare *Design Vestimentar - Design Textil* este de a forma specialiști în domeniul designului vestimentar și al designului textil punând accentul pe cercetarea individuală, inovarea cu ajutorul materialului textil, analiza tendințelor contemporane și a contextelor culturale în corelare cu proiectele personale, cunoașterea oportunităților de deschidere profesională prin stagiile de practică, interdisciplinare.

Obiective:

1. Extinderea și perfecționarea experienței profesionale dobândite în aria designului vestimentar și a designului textil, prin sondarea în profunzime a unor noi conexiuni conceptuale și/sau de natură tehnică, stilistică în domeniul creației vestimentare și textile în diversitatea limbajelor și tehnologiilor adecvate conținuturilor specifice.

³ 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.

2. Încurajarea cercetării profesionale inter și multidisciplinare, promovarea rezultatelor creației și cercetării la nivel național și internațional

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

A. COMPETENȚE⁴

Competențe-cheie⁵:

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

Competențe profesionale⁶:

- *CP1. 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.
- *CP2. Creează schițe ale costumelor* - Realizează schițe pentru costume și accesorii de îmbrăcăminte; notează specificații cum ar fi mărimea, tipul de material și schema de culori.
- *CP3. Desenează schițe pentru dezvoltarea articolelor textile* - Desenează manual schițe pentru dezvoltarea articolelor textile sau articolelor de îmbrăcăminte. Creează reprezentări vizuale ale motivelor, modelelor sau produselor ce urmează a fi fabricate.

⁴ *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.

⁵ [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.

⁶ *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.

- *CP4. Creează schițe tehnice pentru încălțăminte* - Poate utiliza diverse tehnici de schițare și desen, inclusiv reprezentarea artistică, fie manual, fie prin intermediul unui computer, ținând seama de proporție și de perspectivă, poate schița și desena încălțăminte, calapoade, tălpi, tocuri etc., atât ca modele plate 2D, cât și ca volume 3D. Poate elabora fișele cu specificații cu specificații detaliate privind materialele, componentele și cerințele de fabricație.
- *CP5. Elaborează conceptul de design* - Studiază informațiile pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru designul unei anumite producții. Citește scenarii și se consultă cu regizorii și cu alți membri ai personalului de producție, în scopul de a elabora concepte de design și de a planifica producții.
- *CP6. Este la curent cu ultimele noutăți în materie de design de costume* - Vizitează săli de expoziție din domeniul textilelor, citește reviste de modă
- *CP7. Gestionează cereri pentru producția de îmbrăcăminte* - Gestionează cererile de la clienți pentru producția de îmbrăcăminte. Colectează cererile clienților și le transformă în specificații pentru producție.
- *CP8. Modifică articole de îmbrăcăminte* - Modifică articolele de îmbrăcăminte reparându-le sau adaptându-le clienților/specificațiilor de fabricație. Efectuează modificările manual sau cu ajutorul unui echipament.
- *CP9. Produce tipare de croitorie* - Desenează schițe pentru tipare de croitorie, fie manual, fie pe calculator, cu ajutorul unui software specializat în proiectarea asistată de calculator (CAD);
- *CP10. Proiectează articole de îmbrăcăminte* - Utilizează competențele analitice, creativitatea și recunoașterea tendințelor viitoare pentru proiectarea articolelor de îmbrăcăminte.
- *CP11. Selectează elemente de design* - Stabilește fotografiile, operele artistice sau alte elemente de design care trebuie utilizate.
- *CP12. Decorează articole textile* - Decorează articole de îmbrăcăminte și articole textile gata confecționate manual sau cu mașini. Decorează articole textile cu ornamente, corzi împletite, fire de aur, împletituri soutache, bijuterii și cristale.
- *CP13. Desenează schițe pentru dezvoltarea articolelor textile utilizând software* - Desenează schițe pentru dezvoltarea de textile sau articole de îmbrăcăminte utilizând diferite software. Acestea creează vizualizări ale motivelor, modelelor sau produselor în vederea fabricării lor.
- *CP14. Adună materiale de referință pentru opera de artă* - Adună eșantioane de materiale care sunt de așteptat să fie utilizate în procesul de creație, mai ales dacă opera de artă dorită necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție.
- *CP15. Colaborează cu designeri* - Comunică și colaborează cu alți designeri pentru a coordona produse și proiecte noi.

- *CP16. Dezvoltă idei de design în strânsă cooperare cu echipa artistică* - Împărtășește și dezvoltă idei de design împreună cu echipa artistică. Conceptualizează idei noi în mod independent și împreună cu alții. Prezintă ideea proprie, obține feedback și îl ia în considerare. Se asigură că proiectul se potrivește cu activitatea altor designeri.
- *CP17. Identifică piețe-țintă pentru proiecte de design* - Identifică diferite piețe-țintă pentru proiectele noi, luând în considerare factori precum vârsta, sexul și statutul socioeconomic.
- *CP18. Modifică modele de design textil* - editează schițe și modele de design digitale până când acestea satisfac cerințele clienților.
- *CP19. Monitorizează evoluțiile de pe piața tehnologiei utilizate în design* - Identifică și explorează evoluțiile recente ale tehnologiei și materialelor utilizate în industria spectacolelor în direct pentru a crea un cadru tehnic actualizat pentru activitatea personală de design a unei persoane.
- *CP20. Monitorizează evoluțiile tehnice în ceea ce privește fabricarea de produse textile* - Ține pasul cu evoluțiile tehnice recente în ceea ce privește tehnicile și tehnologiile de fabricare și procesare a produselor textile.
- *CP21. Produce eșantioane textile* - Produce eșantioane textile sau le fabrică prin intermediul lucrătorilor sau al tehnicienilor specializați.
- *CP22. Realizează proiecte de design textil - desenează schițe de design textil, fie manual, fie cu ajutorul unui software specializat în proiectarea asistată pe calculator (CAD).*
- *CP23. Produce tipare de croitorie* - desenează schițe pentru tipare de croitorie, fie manual, fie pe calculator, cu ajutorul unui software specializat în proiectarea asistată de calculator (CAD).
- *CP24. Se orientează spre inovare în practicile curente* - Caută îmbunătățiri și prezintă soluții inovatoare, cu utilizarea creativității și a gândirii alternative pentru a elabora noi tehnologii, metode sau idei și răspunsuri la problemele legate de muncă.
- *CP25. Utilizează software pentru design specializat* - Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilă a unui software specializat.
- *CP26. Utilizează tehnici textile pentru produse fabricate manual* - Utilizează tehnici textile pentru a produce produse fabricate manual, cum ar fi covoare, tapiserie, broderie, dantelă, tipărire serigrafică, articole de îmbrăcăminte etc.
- *CP28. Desfășoară activități de cercetare la nivel interdisciplinar* - Desfășoară activități de cercetare dincolo de limitele disciplinare și funcționale.
- *CP29. Dezvoltă idei creative* - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative.
- *CP30. Efectuează cercetare în legătură cu curentele din design* - Efectuează cercetare cu privire la evoluțiile prezente și viitoare și la curentele din design, precum și la caracteristicile-țintă conexe ale pieței. – designer industrial sau textile

Competențe transversale⁷:

- CT01. Aplică strategii sustenabile, respectă normele de etică și integritate.
- CT02. Capacitate de analiză și sinteză, gândire critică și inovativă, creativitate, flexibilitate și adaptabilitate, perseverență.
- CT03. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală, toleranță, respect pentru diversitate pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale.
- CT04. Capacitatea de a respecta termenele limită, de a lucra în echipă, dar și în condiții de autonomie dovedind creativitate, flexibilitate și adaptabilitate rezolvarea sarcinilor.

⁷ *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 ÎNVĂȚĂRII⁸

a) **Cunoștințe⁹** - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 7 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de masterat, presupun **cunoștințe foarte specializate și conștientizarea critică a acestora, unele dintre ele situându-se în avangarda nivelului de cunoștințe dintr-un domeniu de muncă sau de studiu, ca bază a unei gândiri și/sau cercetări originale:**

Absolventul:

- C1. Cunoaște metode de cercetare, documentare, analiză și aplicare a cunoștințelor dobândite în procesul de creație.
- C2. Clasifică etapele de lucru pentru gestionarea eficientă a realizării prin modificarea tiparului unui proiect de design.
- C3. Consolidează ideile de design prin elaborarea unei argumentări de proiectare.
- C4. Diferențiază elementele specifice de etică în contextul cercetării teoretice și de design.
- C5. Identifică caracteristicile și proprietățile materialelor textile utilizate în industrie.
- C6. Identifică caracteristicile unei necesități de consum sau profil al consumatorului.
- C7. Identifică caracteristicile unei tendințe, să recunoască componente ale unui trend în contexte diferite.
- C8. Identifică caracteristicile unui brand.
- C9. Identifică elementele care definesc circularitatea în modă și modul în care industria modei interacționează cu societatea și mediul înconjurător.
- C10. Identifică elementele cheie vizuale și conceptuale specifice unui proiect de design.
- C11. Identifică elementele specifice de dezvoltare sustenabilă din societate în corelare cu designul vestimentar și textil.
- C12. Identifică elementele stilistice și design caracteristice colecțiilor vestimentare în cadrul colecțiilor de podium.
- C13. Identifică elementele vizuale contemporane în cadrul unui proiect de stilism.
- C14. Identifică etapele, soluțiile tehnice și tehnologiile necesare pentru realizarea unui produs vestimentar și textil.
- C15. Identifică metode de promovare și marketing actuale și inovative pentru brandul propriu de design.
- C16. Identifică metode de utilizare creativă a materialelor textile în proiecte artistice sau de design.

⁸ *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.

⁹ *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. Identifică metode și idei de design sau produse vestimentare orientate spre o economie sustenabilă.
- C18. Identifică metodele de utilizare a software pentru designul textil repetitiv.
- C19. Identifică metodele specifice ale cercetării de piață pentru fundamentarea strategiilor de marketing ale organizațiilor.
- C20. Identifică modalitățile tehnice de utilizarea a software specializat.
- C21. Identifică oportunități de carieră, descriind profilul și competențele necesare.
- C22. Identifică oportunități tehnice și creative de utilizare a noilor tehnologii în cadrul proiectelor de design.
- C23. Identifică piețele țintă pentru proiecte de design.
- C24. Identifică principiile de etică și deontologie ce se aplică în situații profesionale.
- C25. Identifică resurse de materiale textile și neconvenționale pentru utilizarea lor în proiecte de design.
- C26. Identifică soluții de participare, dezvoltare și susținere a proiectelor de design sustenabil.
- C27. Identifică soluțiile optime de realizare în material a pieselor vestimentare, prin utilizarea tehnicilor creative în realizarea volumelor.
- C28. Identifică sursele bibliografice necesare unei cercetări teoretice în domeniul designului.
- C29. Identifică ce tehnici și metode sustenabile de dezvoltare și producție a proiectelor de design.
- C30. Identifică tehnici și tehnologii specifice pentru manipularea creativă a materialelor textile.
- C31. Încadrează propriul demers de design în aria preocupărilor inovative contemporane.
- C32. Operează cu noțiuni și mijloace de creare a unui brand de design propriu precum filosofia brandului, principii cheie, imagine, logo, nume, promovare, ambalare, comercializare, profil al consumatorului, design de prototipuri.
- C33. Recunoaște caracteristicile principalelor tendințe și schimbări culturale, sociale, politice și tehnologice din lumea contemporană.
- C34. Selectează contexte ambientale, soluții de prezentare și promovare a proiectelor de design.
- C35. Selectează metode inovative de promovare a proiectelor de design prin fotografie și film.
- C36. Selectează procedee de prelucrare, procesare și realizare a materialelor textile.
- C37. Utilizează terminologia de specialitate privind articolele vestimentare și materialele textile.
- C38. Utilizează terminologia de specialitate privind articolele vestimentare și materialele textile, în prezentarea proiectelor de design.

b) Abilități¹⁰ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 7 de calificare**, corespunzător studiilor

¹⁰ *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).

universitare de masterat, presupun **abilități de specialitate pentru rezolvarea problemelor în materie de cercetare și/sau inovare, pentru dezvoltarea de noi cunoștințe și proceduri și pentru integrarea cunoștințelor din diferite domenii:**

Absolventul:

- A1. Adaptează tiparele cerințelor diferitelor stiluri vestimentare și tendințe actuale sau istorice.
- A2. Analizează critic și constructiv conceptele, modelele și practicile din domeniul designului vestimentar, luând în considerare contextul societății contemporane și etica modelului
- A3. Analizează potențialul creativ al unui material și să identifice procesul creativ al etapelor de lucru de la schiță la piesa finală.
- A4. Analizează și interpretează operele de artă contemporană din diverse perspective critice și teoretice, inclusiv contextul socio-cultural și influențele politice și tehnologice.
- A5. Analizează și argumentează concluzii ale cercetării prin crearea de planșe de tip moodboards, conceptboards, mindmaps, planșe de stil vestimentar, planșe ale tipologiei umane din perspectivă anatomică, psihologică, socială și economică.
- A6. Analizează și compară branduri de design contemporan consacrate.
- A7. Analizează și deduce modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de material pretins de cerințe.
- A8. Analizează și interpretează informații dintr-o varietate de surse, să evalueze argumentele și perspectivele divergente asupra unor probleme contemporane complexe.
- A9. Încadrează un proiect de design într-un anumit stil sau curent cultural.
- A10. Aplică metode specifice de cercetare academică medii, tehnici și tehnologii diverse pentru documentare sau cercetare.
- A11. Aplică metodele optime de generare a unei colecții vestimentare - soluțiile tehnice și tehnologiile necesare pentru realizarea produsului vestimentar.
- A12. Aplică modelele teoretice ca mijloace de analiză și comunicare.
- A13. Argumentează alegerea temei de cercetare și creație a proiectului individual de disertație, operând cu planșe vizuale de tip moodboards, concept boards, mindmaps, care să ilustreze coerent relațiile conceptuale și estetice dintre tema proiectului și soluțiile de design propuse.
- A14. Argumentează propunerile de materiale alese pentru realizarea proiectului, în relație cu soluțiile tehnice și propunerile de design de suprafață.
- A15. Argumentează relațiile de corespondență dintre proiectul de design creat și demersul care a stat la baza stabilirii tematicii de creației, conceptelor estetice, comunicaționale și funcționale ale proiectului.
- A16. Cercetează prin metode specifice de investigare, în mediul real și virtual, profilul unui consumator de modă tipologic ancorat în peisajul contemporan.

Abilitățile se exprimă prin următorii descriptori: aplicare, transfer și rezolvare de probleme, reflecție critică și constructivă, creativitate și inovare.

- A17. Compară și să analizeze diferitele ipostaze de rezolvare a prototipului în conformitate cu cerințele de proiectare.
- A18. Compune planșe de țesături și cromatică pentru propunerile vestimentare sau de design textil proiectate în acord cu conceptul proiectului și cu estetica acestuia.
- A19. Compune planșe de țesături și cromatică pentru propunerile vestimentare sau propunerile de design textil proiectate în acord cu direcția de cercetare a proiectului individual de disertație.
- A20. Comunică eficient proiectul de design prin prezentare vizuală și scrisă
- A21. Configurează planul de implementare al unui brand de design vestimentar sau de accesorii propriu, în acord cu specificul și necesitățile pieței contemporane.
- A22. Contextualizează și să argumentează demersul propriului proiect de design din perspectiva preocupărilor contemporane
- A23. Coordonează realizarea unei sedințe foto pentru propriul proiect de disertație, în mod inovativ, colaborativ și interdisciplinar
- A24. Corelează demersul de design textil cu cel de design vestimentar
- A25. Corelează și adaptează proiectele de design textil la cerințele brief-ului de creație sau a clienților
- A26. Creează schițe de idei, ilustrații de modă pentru colecția de design vestimentar sau design textil proiectată pentru disertație, respectând principiile de unitate și diversitate ale unei colecții de design.
- A27. Creează un proiect de design vestimentar, design textil sau de accesorii care să corespundă estetic și conceptual unui brand
- A28. Definească prin soluții inovatoare și experimentale idei de design proprii.
- A29. Determină corelațiile estetice între elemente din domenii vizuale diferite
- A30. Dezvoltă abilități creative pentru a aduce inovații în procesele de producție a produselor vestimentare și textile;
- A31. Dezvoltă conceptul stilistic și să gestioneze realizarea colaborativă a unei ședințe foto pentru proiecte de design
- A32. Dezvoltă conceptul vizual-stilistic și ideile cheie ale unui proiect de design în vederea realizării unei strategii de comunicare
- A33. Dezvoltă creativ proiecte de design utilizând pachete tehnice CAD
- A34. Dezvoltă creații vestimentare prin etape volumetrice succesive de prototipare tip mulaj
- A35. Dezvoltă metode sustenabile de vopsire, imprimare și manipulare a materialului textil
- A36. Dezvoltă tipare inteligente tip zero waste, utilizând diferite tehnici de realizare creativă a volumelor
- A37. Documentează etapele de dezvoltare volumetrică a prototipurilor pentru design vestimentar
- A38. Documentează posibile piețe țintă și tipologii de consumatori cărora proiectul de design proiectat li se adresează, analizând nevoile consumatorilor și specificul industriei modei la momentul lansării proiectului.

- A39. Elaborează colaborativ planuri de business pentru proiecte de design
- A40. Elaborează concepte stilistice pentru editoriale și campanii de comunicare vizuală utilizând instrumente specifice tip moodboard și conceptboard
- A41. Elaborează independent sau colaborativ materiale vizuale de promovare ale proiectului de design
- A42. Elaborează strategii de explorare în material textil a unor variante de design
- A43. Elaborează studii, analize și rapoarte corelând concepte și produse de design cu idei de business sau marketing
- A44. Elaborează un plan cercetare teoretică în corelare cu o temă de design
- A45. Elaborează un portofoliu de tipare și proiecte cu accentul în construcția și dezvoltarea tiparului, utilizând diverse tehnici și stiluri.
- A46. Elaborează un proiect de stilism.
- A47. Evaluează corespondențele dintre nevoile consumatorului și caracteristicile proiectului de design propus din punct de vedere al funcționalității, tendințelor contemporane, nevoile psiho-sociale ale consumatorului, segmentul de piață vizat din punct de vedere economic, aspecte legate de inclusivitate și etică.
- A48. Experimentează tehnici de imprimare tradiționale și inovative pentru realizarea de proiecte de design textil.
- A49. Experimentează tehnici textile inovative în realizarea proiectelor artistice și de design.
- A50. Explorează metode, tehnici, tehnologii digitale inovative pentru dezvoltarea de soluții de design, în domeniul designului textil și al vestimentației.
- A51. Generează și dezvoltă creativ idei de design și produse vestimentare prin metode experimentale sustenabile.
- A52. Identifică în analize și să dezvolte în proiecte creative elementele de construcție și finisare textilă cu rol de design.
- A53. Identifică, analizeze și evalueze provocările majore cu care se confruntă societatea contemporană, precum și impactul acestora asupra indivizilor, comunităților și mediului înconjurător.
- A54. Integrează analiza principiilor și elementelor de design, cum ar fi compoziția, culoarea, textura și forma, în procesul de interpretare creațiilor de artă contemporană.
- A55. Integrează principiile de sustenabilitate în procesul de construcție a tiparelor, inclusiv utilizarea eficientă a materialelor, minimizarea deșeurilor și promovarea practicilor ecologice.
- A56. Interpretează teorii, concepte și modele contemporane de analiză critică privind teme de actualitate în societatea contemporană, cu focusare pe impactul social și de mediu al industriilor modei.
- A57. Interpretează, generează și prezintă rapoarte de tendințe.
- A58. Modifică și adaptează caracteristicile materialelor textile în cadrul proiectelor digitale de design vestimentar.
- A59. Planifică și organizează metode de producție sau distribuție a produselor de design

- A60. Prezintă analize stilistice vizuale în planșe de tip moodboard sau conceptboard.
- A61. Prezintă eficient, clar și convingător proiecte de design și de business pentru a atrage clienți și parteneri de afaceri.
- A62. Prezintă fluxul tehnologic al unei situații de producție analizate în context real.
- A63. Prezintă prin planșe vizuale de tip trends board plasarea proiectului personal de design vestimentar sau textil în contextul contemporan global prin selectarea de referințe culturale din artă și modă și a tendințelor care corespund estetic și/sau conceptual cu direcția de cercetare a proiectului de disertație.
- A64. Prezintă și să argumenteze un plan de cercetare teoretică și practică pentru proiecte individuale sau de grup.
- A65. Proiectează digital și să pregătească fișiere pentru imprimare sau brodere pe material cu mașini specializate.
- A66. Proiectează o colecție de design vestimentar care să corespundă nevoilor tipologiei unui consumator.
- A67. Proiectează și realizează articole de îmbrăcăminte sau accesorii utilizând tehnici sustenabile.
- A68. Realizează analize și rapoarte de oportunitate pentru piețe țintă și clienți.
- A69. Realizează bugete estimative, planuri de cost și predicții financiare în cadrul proiectelor de design.
- A70. Realizează colecții coordonate de design textil utilizând software specializat.
- A71. Realizează colecții și produse unicat de design textil.
- A72. Realizează eșantioane, prototipuri, variante în dezvoltarea proiectelor de design textil.
- A73. Realizează fișe și schițe tehnice aferente proiectelor de design vestimentar și textil.
- A74. Realizează materiale documentare cu rolul de a investiga profilul consumatorului urmărit prin fotografii pe teren, chestionare și interviuri, planșe vizuale, texte argumentative și cuvinte cheie.
- A75. Realizează planșe cromatice și de materiale care să potențeze prezentarea ideilor tehnice și creative de realizare a articolelor vestimentare propuse.
- A76. Realizează proiecte de design textil repetitiv cu ajutorul software specializat.
- A77. Realizează proiecte de design vestimentar cu ajutorul CAD.
- A78. Realizează simulări ale vestimentațiilor realizate și prototipuri virtuale 3D
- A79. Realizează tipare pentru piese vestimentare unicat, incluzând procedee de verificare și ajustare a acestora.
- A80. Realizează un demers de explorare textilă inovativ prin care să personalizeze materialele și țesăturile utilizate în colecția de design vestimentar sau în colecția de design textil urmărind un demers de creație sustenabil și de utilizare etică a resurselor.
- A81. Realizează un plan de lucru și de etapizare a fazelor de realizare a unui produs sau colecții de design vestimentar și textil.

- A82. Realizează, la nivel de transpunere în materiale textile și/sau neconvenționale, o creație vestimentară prototip reprezentativă pentru colecția destinată unui consumator de modă.
- A83. Redactează materiale de prezentare pentru sponsori și finanțatori.
- A84. Redactează scrisoare de intenție și raport de pentru stagiile de practică.
- A85. Redactează un text teoretic de analiză a unor proiecte de design cu respectarea normelor de scriere academică.
- A86. Rezolvă creativ constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design.
- A87. Exprimă oral și în scris pentru argumentarea proiectelor de design și realizarea de analize teoretice.
- A88. Selectează materialele necesare proiectării și realizării articolelor vestimentare din proiectul propriu și să realizeze un pachet tehnic care să le includă.
- A89. Sintetizează și să concluzioneze soluțiile de dezvoltare tehnică a proiectului personal de design vestimentar și să experimenteze soluții creative, pe întreg procesul de proiectare.
- A90. Utilizează eficient timpul și resursele în conceptualizarea și dezvoltarea ideilor, asigurându-se că proiectele avansează în mod corespunzător.
- A91. Utilizează instrumentele și metodele de analiză și predicție a tendințelor în vestimentație și textile.
- A92. Utilizează la nivel avansat software specializat pentru proiecte de design sau exprimare vizuală.
- A93. Utilizează limbaj specializat din domeniul artelor vizuale, al designului sau a tehnologiilor și metodologiilor specifice în analize teoretice.
- A94. Utilizează metode inovative în proiectele de design.
- A95. Utilizează procedee de cercetare specifice domeniului designului, modei și sociologiei modei, aplicate pe teren, în mediul apropiat urban prin fotografierea mediului înconjurător în timp real, schițarea elementelor inspiraționale, observarea atmosferei, notarea de impresii, concepte, idei, corelarea imaginilor și a altor elemente creative în vederea obținerii unui univers al creației personal fără utilizarea informației vizuale din mediul virtual accesibil global tuturor.
- A96. Utilizează proiecte de design textil în proiectele vestimentare sau design de interior, realizând variante și serii.
- A97. Utilizează proiecte de design textil în proiectele vestimentare sau design de interior, realizând variante și serii.
- A98. Utilizează tehnici de transformare a tiparelor pentru a crea noi modele vestimentare.

c) Responsabilitate și autonomie¹¹ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 7 de calificare**,

¹¹ *Responsabilitate și autonomie (responsibility and autonomy)* înseamnă capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale.

corespunzător studiilor universitare de masterat, presupun *gestionarea și transformarea situațiilor de muncă sau de studiu care sunt complexe, imprevizibile și necesită noi abordări strategice, prin asumarea responsabilității pentru a contribui la cunoștințele și practicile profesionale și/sau pentru revizuirea performanței strategice a echipelor*:

Absolventul:

- R1. Adaptează proiectele de design pentru piețe țintă în cadrul unei strategii de marketing.
- R2. Adaptează ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor.
- R3. Aplică autonom experimentele textile în propriul demers de creație.
- R4. Colaborează cu alți designeri, tehnicieni, ingineri sau artiști în dezvoltarea unor proiecte interdisciplinare.
- R5. Colaborează cu clienții, alți designeri sau echipa de producție pentru a înțelege și a satisface cerințele specifice ale proiectelor.
- R6. Colaborează în echipă cu alți designeri sau profesioniști din diverse domenii, pentru identificarea problemelor și găsirea de soluții.
- R7. Colaborează în echipe multidisciplinare în managementul unor evenimente expoziționale sau prezentări de modă.
- R8. Colaborează în echipe pluridisciplinare la realizarea și implementarea unor proiecte de business.
- R9. Conduce cercetare independentă de analiză și sinteză a tendințelor.
- R10. Dezbate și argumentează concepte teoretice.
- R11. Dezvoltă abilitatea de a lucra în echipă prin împărtășirea și dezvoltarea de idei alături de colegi.
- R12. Dezvoltă proiecte de design pe baza analizelor de tendințe.
- R13. Dezvoltă propriile strategii creative în proiecte de design.
- R14. Dezvoltă strategii de creație autonome și inovative pentru proiecte de design.
- R15. Elaborează o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.
- R16. Elaborează un portofoliu de design utilizând reflecția asupra propriei practici artistice, a preferințelor estetice și a procesului creativ, precum și a dezvoltării personale continue pentru a-și rafina și extinde abilitățile și viziunea artistică.
- R17. Exersează constant și prin automonitorizare capacitatea de observare și analiză directă a conținutului vizual și conceptual legat de modă urmărind curente, tendințe, comportamente, atitudini desprinse din mediul real de viață al creatorului.
- R18. Gestionează eficient resursele materiale și de timp, în realizarea proiectelor de design vestimentar.
- R19. Gestionează eficient timpul în realizarea proiectelor de cercetare sau creație.
- R20. Gestionează proiecte de design de la concept la finalizare, asigurându-se că acestea îndeplinesc standardele de calitate și cerințele clienților.

- R21. Justifică și să argumenteze soluțiile de design abordate prin încadrarea în context contemporan.
- R22. Lucrează autonom, să preia și să delege sarcini în cadrul unor proiecte colaborative.
- R23. Lucrează independent în procesul de croi și de construcție a tiparelor.
- R24. Lucrează independent și în echipă, în cadrul proiectelor de cercetare sau creație.
- R25. Promovează consum minim și responsabil în practica proprie de design.
- R26. Promovează în creații o atitudine responsabilă.
- R27. Promovează tehnici sustenabile de proiectare și realizare a proiectelor de design vestimentar și textil.
- R28. Propune, dezbată și argumenteze concepte de design.
- R29. Realizează într-un timp prestabilit cu frecvență de implicare zilnică, un jurnal de observare și creație în jurul unor concepte stabilite.
- R30. Respectă normele de etică academică în cercetare independentă și documentare.
- R31. Respectă normele de etică profesională în cadrul proiectelor de design.
- R32. Respectă normele de etică, deontologie profesională și drepturi de autor în utilizarea surselor documentare.
- R33. Respectă normele de etică și deontologie, proprietate intelectuală și drept de autor, utilizând corect și cu responsabilitate sursele și contribuțiile altor autori.
- R34. Respectă principiul diversității și incluziunii în societatea contemporană, cu apreciere și respect pentru perspectivele și experiențele diferite ale indivizilor și comunităților.
- R35. Respectă termenele limită și cerințele formulate.
- R36. Se exprimă verbal și în scris pentru a-și prezenta ideile și opiniile în mod clar, coerent și persuasiv în cadrul dezbaterilor academice și în alte contexte.
- R37. Utilizează cu responsabilitate elementele documentare și de design cu respectarea normelor de etică și deontologie.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- *Creator de modă – cod ESCO 2163.1.3*
- *Designer vestimentar – cod ESCO 2163.1.3.1*
Alte ocupații pentru care programul formează competențe:
- *Designer grafică – cod ESCO 2166.10*
- *Asistent de cercetare în învățământul superior – cod ESCO 2310.1.41*

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 - 4 și sunt grupate

într-un **pachet de opționale**, care completează traseul de specializare a studentului. Alegerea traseului se face de către student, înainte de începerea fiecărui an universitar. Studenții pot alege între discipline de sinteză care abordează probleme de artă și cultură contemporană prin disciplinele opționale: *Artă contemporană I și II* și *Concepte Contemporane I și II*, în funcție de problematica abordată în proiectul de disertație.

Disciplinele facultative sunt propuse pentru semestrele 1-4 de către Facultatea de Arte și Design, care gestionează programul de studii, dar pot fi alese și din pachetele oferite de alte facultăți ale UVT. În semestrul 1 și 2 studenții al anului 1 au posibilitatea de a urma un curs facultativ *Construcția și dezvoltarea tiparului* care se adresează în special studenților care au urmat programe de studii de licență în alt domeniu decât cel al designului vestimentar.

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

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 Educației Naționale nr. 1/2011, cu modificările și completările ulterioare (articolul 203, 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.

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 masterat la orice program de studii universitare de masterat organizat la UVT constă într-o probă de elaborare și susținere a lucrării de disertație, pentru care se acordă **10 credite**.

Tematica și bibliografia corespunzătoare probelor examenului de finalizare a studiilor se publică pe site-ul propriu al fiecărei facultăți și/sau pe site-ul UVT înainte de începutul fiecărui an universitar.

Înscrierea la examenul de finalizare a studiilor este condiționată de alegerea de către student a temei lucrării de finalizare a studiilor în cel mult 60 de zile de la începutul anului universitar al anului de studii terminal.

Depunerea variantei finale a lucrării de finalizare a studiilor pe platforma de e-learning se face cu cel puțin 5 zile lucrătoare înainte de data programată pentru începerea examenului.

Fiecare lucrare de finalizare a studiilor va fi însoțită, în momentul depunerii, de *Raportul de 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.

Temele lucrărilor de disertație se înscriu în aria de cercetare a programului de studii universitare de masterat. *Regulamentul privind organizarea și desfășurarea examenelor de finalizare a studiilor universitare de licență și masterat la Facultatea de Arte și Design* prevede avizarea demersului creativ și conceptual-teoretic al lucrării de disertație de către o Comisie de predisație constituită la nivel de program de studii, alcătuită din cadrele didactice titulare ale programului de studiu și eventuali colaboratori externi cu statut de invitați, cu participarea studentului și a cadrului didactic coordonator de disertație, precum și în prezența deschisă a celorlalți studenți din cadrul programului de studiu. Comisia are rolul de a valida sau de a respinge proiectele prezentate (dacă acestea nu întrunesc descriptorii de nivel minim pentru competențele prevăzute de specializare). Sesiunile de avizare a disertației au loc la termenele stabilite și anunțate la nivelul programelor de studii, după caz de 1 – 4 ori pe an.

7. Pregătirea pentru profesia didactică (*dacă este cazul*)

Studentii care doresc să opteze și pentru o carieră didactică în învățământul preuniversitar trebuie să parcurgă (complementar prezentului program de studii) și să finalizeze *Programul de formare psihopedagogică în vederea certificării competențelor pentru profesia didactică* și să obțină Certificatul de absolvire a acestui program. În Universitatea de Vest din Timișoara acest program este organizat prin intermediul Departamentului pentru Pregătirea Personalului Didactic (DPPD) și poate fi urmat în paralel cu studiile universitare sau în regim postuniversitar. Pentru mai multe informații, accesați linkul: <https://dppd.uvt.ro>.

LISTA DISCIPLINELOR STUDIATE, GRUPATE PE ANI ȘI SEMESTRE DE STUDII

Anul de studii I

An universitar 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		
1.	Business și antreprenoriat în design I	DC	DOB	FADMDVDT1101	1	1			4						
2.	Business și antreprenoriat în design II	DC	DOB	FADMDVDT1201						1	1			4	
3.	Etica cercetării	DC	DOB	FADMDVDT1102	1	1			2						
4.	Digital Fashion I	DS	DOB	FADMDVDT1103	1		1		4						
5.	Design Fashion II	DS	DOB	FADMDVDT1203						1		1		3	
6.	Tendențe și sisteme de predicție I	DS	DOB	FADMDVDT1104	1		1		5						
7.	Tendențe și sisteme de predicție II	DS	DOB	FADMDVDT1204						1		1		5	
8.	Tehnici sustenabile în design	DS	DOB	FADMDVDT1105	1		1		5						
9.	Design vestimentar sustenabil	DS	DOB	FADMDVDT1206						1		1		5	
10.	Design textil I	DS	DOB	FADMDVDT1107	1		1		5						
11.	Design textil II	DS	DOB	FADMDVDT1207						1		1		4	
12.	Cercetare în design vestimentar și textil I	DS	DOB	FADMDVDT1108	1		1		5						
13.	Cercetare în design vestimentar și textil II	DS	DOB	FADMDVDT1208						1		1		3	
14.	Modă, societate, sustenabilitate	DS	DOB	FADMDVDT1209						1	1			2	
15.	Stagiu de practică	DS	DOB	FADMDVDT1210						120/sem					4
Total					7	2	5		30	7	2	6		30	
Total ore didactice pe săptămână					14			14							

*Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

Discipline facultative																		
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Num ăr de credit e	Semestrul II							
					Număr de ore/ săptămână				C		S	L	P	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P						C	S	L	P	
16.	Voluntariat I	DC	DFA	FADMDVDT11 11				60*	2									
17.	Voluntariat II	DC	DFA	FADMDVDT12 11									60*	2				
18.	Construcția și dezvoltarea tiparului I	DS	DFA	FADMDVDT11 12	1		1		3									
19.	Construcția și dezvoltarea tiparului II	DS	DFA	FADMDVDT12 12						1		1		3				
20.	Disciplină facultativă arte vizuale I	DS	DFA	FADMDVDT11 12	1		1		3									
21.	Disciplină facultativă arte vizuale II	DS	DFA	FADMDVDT12 12						1		1		3				

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

Anul de studii II

An universitar 2027-2028

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Număr de credite	Semestrul II							
					Număr de ore/ săptămână				C		S	L	P	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P						C	S	L	P	
1.	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație I	DF	DOB	FADMDVDT2101	1	1				3								
2.	Metodologia cercetării, scriere academică și disertație II	DF	DOB	FADMDVDT2201							1		2		7			
3.	Concepte contemporane I	DF	DOP*	FADMDVDT2102	1	1				3								
4.	Artă contemporană I			FADMDVDT2103														
5.	Concepte contemporane II	DF	DOP*	FADMDVDT2202							1	1			3			
6.	Artă Contemporană II			FADMDVDT2203														
7.	Concept stilistic	DS	DOB	FADMDVDT2104	1		1			6								
8.	Experimente textile	DS	DOB	FADMDVDT2105	1		1			5								
9.	Design vestimentar-design textil	DS	DOP*	FADMDVDT2106	2		2			8								
10.	Cercetare în design vestimentar și textil III	DS	DOB	FADMDVDT2107			2			5								
11.	Stilism, Imagine, Context – disertație	DS	DOB	FADMDVDT2208							1		1		9			
12.	Proiectarea colecției de modă și design textil – disertație	DS	DOB	FADMDVDT2209							1		1		9			
13.	Realizarea colecției de design vestimentar și textil – disertație	DS	DOB	FADMDVDT2210							1			4	2			
Stagiu pentru finalizarea lucrării de disertație: 2 săptămâni în sem. IV cf. structurii anului universitar al UVT																		
Total					6	2	6			30	5	1	4	4	30			
Total ore didactice pe săptămână					14					30	14					30		

*Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

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	
14.	Voluntariat II	DC	DFA	FADMDVDT2111				60*	2					
15.	Voluntariat III	DC	DFA	FADMDVDT2211									60*	2
16.	Disciplină facultativă arte vizuale III	DS	DFA	FADMDVDT1112	1		1		3					
17.	Disciplină facultativă arte vizuale IV	DS	DFA	FADMDVDT1212						1		1		3

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

Legendă

C1	criteriul conținutului
C2	criteriul obligativității
DF	discipline fundamentale
DD	discipline de domeniu
DS	discipline de specializare
DC	discipline complementare
DA	discipline de aprofundare
Dsi	discipline de sinteză
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							
		Anul I		Anul II		Întreg programul de studii			% din total
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total	
1.	Fundamentale	0	0	56	70	56	70	126	13,94%
2.	De specializare	154	274	98	168	252	442	694	76,77%
3.	Complementare	42	42	0	0	42	42	84	9,29%
TOTAL		196	316	154	238	350	554	904	100%

BILANȚ GENERAL II (după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore							
		Anul I		Anul II		Întreg programul de studii			% din total
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total	
1.	Obligatorie	196	316	98	182	294	498	792	87,61%
2.	Opțională	0	0	56	56	56	56	112	12,39%
TOTAL		196	316	154	238	350	554	904	100%
3.	Facultative	56	176	28	148	84	324	408	Nu intră în calculul totalurilor
Raport total ore de aplicare practică (S/L/P) / ore de curs						1,6			

Responsabil program de studii,
conf. univ. dr. Andreea Palade Flondor

Director de departament,
prof. univ. dr. Ioșif 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