

Referat privind necesitatea organizării examenului de promovare în cariera didactică pentru postul didactic de conferențiar, poziția 30, din cadrul Departamentului Design și Arte Aplicate

1. Necesitatea ocupării postului în contextul realizării obiectivelor din planul de dezvoltare al facultății

Structura postului:

3D design I, D, an I

3D design II, D, an I

3D design III, D, an II

3D design IV, D, an II

Design de bijuterie – compoziție II, D, an III

Design de bijuterie – compoziție I, D, an III

Sculptură digitală pentru gaming I, D, an II

Sculptură digitală pentru gaming II, D, an II

Postul are în componență discipline de sinteză și aprofundare, prin intermediul cărora studenții beneficiază de competențele complexe necesare pregătirii pentru design, la nivel de licență. Necesitatea ocupării postului este evidențiată de aportul de competențe și abilități din partea disciplinelor cuprinse în structura postului.

Disciplina *3D design* asigură necesarul de cunoștințe, pentru ca studenții să fie capabili să desfășoare un proiect de design, atât sub aspect proiectiv, cât și ca moduri specifice de transpunere și reprezentare. Este una dintre disciplinele cele mai atractive la nivelul programului de studii *Design*, oferind cunoștințe și abilități specifice de care depinde buna desfășurare a multor altor discipline ulterioare. În principal, în cadrul disciplinei se tratează problematicile de modelare digitală și reprezentare virtuală prin multiple abordări. *Designul de bijuterie – compoziție* aduce în sprijinul pregătirii de specialitate a studentului metode și strategii de creație adecvare contemporaneității, prin stimularea creativității și a inovației.

Recurge la mijloace moderne de generare a formelor și de transpunere efectivă sau virtuală. Disciplina *Sculptură digitală pentru gaming* este una dintre cele mai noi discipline din planul de învățământ al programului de studii *Design*, fiind studiată într-o manieră ce asigură studenților competențe armonizate cu aspectele procesuale specifice industriilor creative din domeniul jocurilor video și al resurselor digitale. Este o disciplină opțională deosebit de atractivă pentru studenți, ce la asigură, alături de alte discipline, un traseu particularizat, preambul pentru *Game Art*, programul masteral nou acreditat în cadrul instituției noastre. Se abordează aspecte ce țin de activitățile designerilor de jocuri video, ale modelatorilor 3D și ale designerilor de produs, într-o abordare comprehensivă.

Înscriindu-se în contextul realizării obiectivelor din planul de dezvoltare al departamentului considerăm că scoaterea la examenul de promovare în cariera didactică a acestui post ar aduce la dezvoltarea acestui domeniu în cadrul departamentului, conferindu-i un grad mai mare de atractivitate și competitivitate. Disciplinele beneficiază, prin titularizarea postului, de aportul de competențe teoretice necesare programului de licență în *Design*.

2. Valoarea științifică pretinsă candidaților

Candidații trebuie să dețină diplomă de licență sau master în domeniul *Arte Vizuale* sau *Arte Plastice și Decorative*, specializarea *Design*. Candidații trebuie să dețină titlul de Doctor în *Arte Vizuale* sau Doctor în *Arte Plastice și Decorative*.

Candidații trebuie să îndeplinească un punctaj minimal aferent gradului didactic de conferențiar, conform *Standardelor minimale necesare și obligatorii pentru conferirea titlurilor didactice din învățământul superior și a gradelor profesionale de cercetare-dezvoltare* în vigoare. Candidații trebuie să îndeplinească standardele și criteriile minimale și obligatorii pentru acordarea titlurilor didactice la Facultatea de Arte și Design.

Condițiile de prezentare la examenul de promovare în cariera didactică pentru postul care face obiectul prezentului memoriu sunt prevăzute în:

- *Legea Învățământului Superior nr. 199/2023*, cu modificările și completările ulterioare.
- *Metodologia privind organizarea concursurilor de ocupare a posturilor didactice și de cercetare vacante din UVT și a examenelor de promovare în cariera didactică din UVT*, 11.03.2024.
- *Standardele minimale și obligatorii pentru acordarea titlurilor didactice la Facultatea de Arte și Design*.

3. Perspectivele postului

Postul este structurat din discipline aferente ciclurilor de studii *licență și masterat*. Tipul disciplinelor din programul de licență, prin caracterul lor aplicat, le justifică existența în planul de învățământ în orice variantă de evoluție a programului de studii *Design*.

Performanțele programului de studii *Design* asigură perspectiva postului, ținând cont de faptul că în elaborarea proiectului, disciplinele sunt parte integrantă din nucleul conținutului practic. În structura postului se regăsesc activități de predare pentru disciplinele de specialitate menționate. Este înregistrat un interes constant ridicat al candidaților pentru programul de studii *Design*.

Departamentul de Design si Arte Aplicate are un raport financiar pozitiv și asigură excedentul înregistrat la nivel de facultate. Mijloacele ce au condus la excedent sunt:

- Dezvoltarea programelor de master si licență;
- Introducerea unui nou program masteral cu predate în limba engleză, unic în țară;
- Configurarea cu posturi vacante preponderent cu grad de lector;
- Încărcarea normelor titularilor a căror discipline au un număr redus de studenți pentru formațiunile de seminar sau lucrări;
- Încărcarea normelor titularilor pentru a asigura echilibrul cu posturile vacante;
- Introducerea trunchiurilor comune de discipline la nivel departamental în planurile de învățământ la nivel de licență și de master.

Toate acestea ne îndreptățesc să considerăm că perspectiva de acoperire financiară a postului se va menține și în predicțiile ulterioare, 2024-2027.

4. Numărul posturilor existente deja în aceeași specialitate

În structura Statului de Funcțiuni al Departamentului de Design si Arte Aplicate există 16 titulari pentru programul de studii *Design*. Dintre acestea, doar un cadru didactic are gradul de profesor, șapte cadre didactice au gradul de conferențiar, cinci cadre didactice au gradul de lector, iar trei cadre didactice au gradul de asistent universitar. Ocuparea prin examen de promovare în cariera didactică a postului ofertat, de conferențiar, poate asigura în continuare echilibrul în configurația posturilor. Menționăm că în următorii cinci ani un cadru didactic din departament va

avea vârsta necesară pensionării.

5. Analiza statistică pe ultimii 3 ani privind evoluția numărului de candidați și de studenți înmatriculați la programele de studii unde se desfășoară activitățile din cadrul postului pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică

Pentru programul de licență Design, numărul de studenți înscriși arată o creștere pe perioada 2021-2024:

În anul universitar 2021-2022 – au fost admiși 58 studenți din care 37 pe locuri bugetate.

În anul universitar 2022-2023 – au fost admiși 57 studenți din care 34 pe locuri bugetate.

În anul universitar 2023-2024 – au fost admiși 62 studenți din care 55 pe locuri bugetate.

Adresabilitatea studentilor este în creștere, fapt demonstrat de creșterea numărului de candidați. Sporirea atractivității programului de studii va putea menține o justă distribuție a studenților bugetați, în comparație cu cei aflați la forma cu taxă.

6. Strategia de dezvoltare a resurselor umane, inclusiv situația pensionabililor în următorii 5 ani

Strategia și dinamica de dezvoltare a resursei umane urmărește menținerea unui număr de minim trei cadre didactice titulare pe fiecare rută de studiu din cadrul specializării, necesare susținerii în mod optim a procesului educativ. Actualmente, se înregistrează următoarea situație, în cadrul programelor și rutelor de studiu din Departamentul de Design și Arte Aplicate: *Design ambiental* - trei cadre didactice; *Design grafic* - șase cadre didactice; *Design de produs* - trei cadre didactice; *Modă-Design vestimentar* - cinci cadre didactice; *Arte decorative* - șase cadre didactice. De asemenea, un număr de patru cadre didactice titulare ce susțin discipline teoretice cu caracter general-fundamental. Totodată, avem un număr de patru conducători științifici de doctorat din rândul titularilor și un număr de șapte doctoranzi care susțin ore de seminarii și lucrări conform contractelor de studii doctorale.

Structura posturilor, la nivel de departament, relevă următoarele aspecte: 48% posturi de conferențiar și profesor (1 profesor, 12 conferențieri) și 52% posturi de asistent și lector (9 lectori, 5 asistenți). În următorii cinci ani în Departamentul de Design și Arte Aplicate un cadru didactic va avea vârsta necesară pensionării.

Conform strategiei de viitor a departamentului, avem în vedere:

- Configurația sustenabilă a resursei umane;
- Perfecționarea cadrelor didactice proprii prin măsurile de asigurare a profilului de creație și cercetare în acord cu criteriile facultății și ale UVT;
- Ofertarea pentru ocuparea prin concurs a posturilor în baza necesităților educaționale și de creație-cercetare.

7. Strategia cercetării științifice a departamentului și modul în care ocupantul postului ar trebui să se integreze acestei strategii

- Creșterea vizibilității și prestigiului activităților și rezultatelor creației și cercetării prin redimensionarea arealului de expertiză activă în cadrul Centrului de Creație și Cercetare în Arte Decorative și Design.
- Asigurarea participării membrilor departamentului la un număr cât mai mare de manifestări expoziționale și științifice din țară și străinătate.
- Cooptarea în colectivele de cercetare a partenerilor din străinătate, cu recunoaștere în domeniile de interes ale Departamentului.
- Continuarea și dezvoltarea simpoziunilor de tradiție pentru departament, cu stimularea participării internaționale.
- Dezvoltarea revistei *Caiete de Arte și Design* ca publicație indexată în mai multe Baze de Date Internaționale (BDI), cu specific în artele aplicate și design. Actualmente, revista este indexată în Baza de Date Internaționale CEEOL.
- Publicarea de cărți sau capitole de carte la edituri internaționale prestigioase și la edituri naționale recunoscute; Publicarea cataloagelor la edituri internaționale prestigioase și la edituri naționale recunoscute.
- Finanțarea din surse externe a unor activități de creație-cercetare.

8. Strategia de internaționalizare a departamentului și a programelor de studii gestionate de departament și modul în care ocupantul postului ar trebui să se integreze acestei strategii

Strategia de internaționalizare a departamentului și a programelor de studii gestionate de departament este circumscrisă strategiei instituționale a Facultății de Arte și Design și UVT. Pe lângă acestea, Departamentul, prin intermediul *Centrului de Cercetare și Creație în Artele Decorative și Design*, aflat în cadrul său, a inițiat și va iniția contacte și parteneriate cu entități din străinătate din domeniul industriilor creative. Prin noul *Regulament de organizare și funcționare* a acestui centru de cercetare, aprobat de Senatul Uvt, vor putea fi desfășurate o serie de noi activități ce se înscriu în strategia comună de internaționalizare. Dintre acestea se pot distinge: organizarea de conferințe, oportunități de formare continuă și perfecționare; organizarea de seminarii, simpozioane, anuale și bienale la nivel național și internațional; practică de specialitate pentru studenții proprii, în baza parteneriatelor cu industriile creative, agenți economici ori alte entități terțe ce pot oferi oportunități specifice de cercetare și creație, pe bază de proiect; organizarea de expoziții și evenimente culturale; implicarea activă în proiecte de cercetare naționale și internaționale pe teme conectate obiectivelor prezentate; organizarea de tabere, workshop-uri și conferințe cu implicare națională și internațională; dezvoltarea de programe proprii de cercetare, implementare și educaționale în regim de parteneriat cu entități publice și private din străinătate.

9. Fișa individuală a postului pentru care urmează să se organizeze examen de promovare, care include descrierea postului și atribuțiile/activitățile aferente postului pentru care se organizează examen de promovare

Aprobat, *Prof. Univ. Dr.*
Marilen Gabriel PIRTEA

FIȘA POSTULUI personal didactic

Anexă la Contractul Individual de Muncă nr. «CIM»

I. DATE PRIVIND IDENTIFICAREA POSTULUI

1. Numele și prenumele titularului: «Nume»
2. Facultate: «Structura1»
3. Departament: «Structura2»
4. Denumirea postului: CONFERENȚIAR UNIVERSITAR / Cod COR: 231002

II. CONDIȚII SPECIFICE PRIVIND OCUPAREA POSTULUI

1. Studii specifice: superioare, conform Legislației și Regulamentului de ocupare a posturilor didactice
2. Experiență: conform Regulamentului de ocupare a posturilor didactice
3. Competență managerială¹ (cunoștințe de management, calități și aptitudini manageriale)

III. SFERA RELAȚIILOR ORGANIZAȚIONALE

1. Ierarhice:
 - subordonat față de: **DIRECTOR DE DEPARTAMENT**
 - superior pentru: -
2. Funcționale: cadre didactice, departamentele administrative, organizații studențești;
3. Reprezentare: -
4. Sfera relațională:
 - internă - cu cadre didactice, departamentele administrative, organizații studențești;
 - externă - cu reprezentanți ai organismelor partener Departamentului/Facultății/Universității de Vest din Timișoara.

IV. OBIECTIVELE SPECIFICE POSTULUI

¹ Pentru funcțiile de conducere

Desfășurarea activităților didactice, de cercetare și a celor complementare, în concordanță cu misiunea și obiectivele Universității de Vest din Timișoara, urmărindu-se creșterea calității prestației didactice, a rigorii științifice, precum și perfecționarea pregătirii profesionale.

V. ATRIBUȚII, RESPONSABILITĂȚI ȘI SARCINI SPECIFICE POSTULUI

A. Activități normate în statul de funcții
I. Activități de predare, inclusiv pregătirea acestora
1. Cursuri aferente ciclului de studii universitare de licență
2. Cursuri aferente ciclului de studii universitare de master
3. Cursuri la forma studii academice postuniversitare
4. Cursuri la forma studii postuniversitare de specializare, inclusiv cursuri de pregătire pentru examenele de definitivat sau dobândirea de grad didactic organizate pentru profesorii din licee, gimnazii și pentru institutori
5. Cursuri de perfecționare postuniversitare, inclusiv cursuri de pregătire pentru examenele de definitivat sau dobândirea de grad didactic organizate pentru profesorii din licee, gimnazii și pentru institutori
6. Module de curs pentru formarea continuă
7 ² . Cursuri la școlile de studii avansate (doctorate)
8 ³ . Cursuri organizate pentru pregătirea doctoranzilor
9. Alte cursuri (prelegeri) normate la forme moderne de învățământ universitar
II. Activități de seminar, proiecte de an, lucrări practice și de laborator (inclusiv pregătirea acestora)
1. Activități de seminar, complementare sau nu cursurilor enumerate la capitolul A.I., după caz, conform planului de învățământ
2. Îndrumarea realizării proiectelor de an, complementare sau nu cursurilor de la capitolul A.I., după caz, conform planului de învățământ
3. Lucrări practice și de laborator, conform cu planul de învățământ;
III. Îndrumarea (conducerea) proiectelor de finalizare a studiilor, a lucrărilor de licență și de absolvire (disertație)
IV. Îndrumarea (conducerea) de proiecte de absolvire, de lucrări de disertație sau de absolvire pentru toate formele de pregătire postuniversitară, prevăzute în planul de învățământ
V. Activitate de practică productivă sau practică pedagogică (inclusiv pregătirea acestora)
VI⁴. Îndrumarea doctoranzilor în stagiul (activitate normată) și în poststagiul
VII. Conducerea activităților didactice artistice sau sportive (inclusiv pregătirea acestora)⁵
– Cursuri de turism pentru studenți
– Cursuri sportive pentru studenți sau copiii angajaților
– Gimnastică aerobică
– Antrenamente cu echipe reprezentative (atletism, jocuri sportive)
– Îndrumarea loturilor sportive în timpul desfășurării competițiilor
– Organizarea de crosuri sau alte manifestări sportive de interes universitar sau național
– Îndrumarea formațiilor artistice de interes universitar

² Dacă nu se regăsesc în Statul de funcții de la Școala doctorală

³ Dacă nu se regăsesc în Statul de funcții de la Școala doctorală

⁴ Dacă nu se regăsesc în Statul de funcții de la Școala doctorală

⁵ În cazul facultăților de profil (Facultatea de Arte și Design, Facultatea de Educație Fizică și Sport, respectiv Facultatea de Muzică și Teatru)

– Organizarea manifestărilor artistice
<p>VIII. Activități de evaluare</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluare în cadrul pregătirii prin doctorat⁶: <ul style="list-style-type: none"> - Comisie concurs de admitere - Comisie examen de doctorat - Comisie susținere publică teza de doctorat, inclusiv de evaluare a tezei - Evaluare referat de doctorat (prin participare la comisia de îndrumare) 2. Evaluare în cadrul concursurilor de admitere la toate formele de învățământ (inclusiv postuniversitar, altele decât doctoratul): <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare tematică și bibliografie - Comisie redactare subiecte - Comisie examinare orală - Comisie corectură teze - Corectură teste - Comisie supracorectură - Comisie contestații - Comisie concurs de admitere (organizare, modernizare) - Comisie supraveghere examen scris 3. Evaluarea în cadrul activităților didactice directe la toate formele de învățământ (curs, seminar, proiecte de an, proiecte (lucrări) de finalizare a studiilor, lucrări de laborator) inclusiv: <ul style="list-style-type: none"> - Evaluare și notare teme de casă/proiecte - Evaluare și notare examene parțiale - Evaluare și notare examen (test) final - Evaluare și notare teme (probleme) rezolvate acasă 4. Evaluare și activități complementare în cadrul comisiilor de finalizare a studiilor universitare sau postuniversitare <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare tematică și bibliografie - Comisie elaborare subiecte - Comisie examinare și notare - Comisie supraveghere probe scrise - Comisie corectură (supracorectură) - Comisie contestații
IX. Consultații (pentru toate formele conexe cursurilor de la capitolul A.I.)
X. Îndrumarea cercurilor științifice
XI. Îndrumarea studenților (tutoriat) pentru alegerea rutei profesionale în cadrul sistemului de credite transferabile
XII. Participarea la comisii și consilii în interesul învățământului
<p>XIII. Activități privind promovarea cadrelor didactice din învățământul preuniversitar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definitivatul <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare programe și bibliografie - Îndrumare și consultanță de specialitate și pedagogică - Inspecție școlară specială pentru evaluarea de specialitate, metodică și pedagogică - Elaborarea subiectelor pentru probele scrise, supraveghere, corectare și notare - Elaborarea subiectelor pentru probele orale, examinare și notare (comisie) - Organizare examen 2. Gradul didactic II <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare programe și bibliografie

⁶ Dacă nu se regădesc în Statul de funcții de la Școala doctorală

<ul style="list-style-type: none"> - Consultanță și îndrumare (minimum două inspecții) - Inspecție școlară specială pentru evaluarea de specialitate, metodică și pedagogică - Elaborarea subiectelor pentru testul de specialitate și metodică specialității - Supraveghere teză, corectare și notare - Elaborarea subiectelor pentru proba orală, examinare și notare <p>3. Gradul didactic I</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare tematică, elaborare subiecte, examinare și notare în cadrul colocviului de admitere - Îndrumare (minimum două inspecții) - Inspecție școlară specială pentru evaluarea de specialitate, metodică și pedagogică - Îndrumarea și evaluarea lucrării metodică-științifice - Participare la comisia pentru susținerea lucrării de grad (evaluare și notare) <p>4. Concurs pentru ocuparea posturilor vacante</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborarea tematicii și a bibliografiei - Comisie susținere examen - Comisie contestații - Comisie organizare concurs - Comisie supraveghere probe scrise
<p>XIV. Activități privind pregătirea și promovarea cadrelor didactice din învățământul superior</p> <p>1. Concurs pentru ocuparea unui post de asistent universitar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Îndrumare metodică și științifică - Elaborare tematică și bibliografie - Elaborarea subiectelor pentru probele scrise, supraveghere teză, corectare și notare - Elaborarea subiectelor pentru probele orale, examinare și notare - Participare la proba practică și evaluare <p>2. Concurs pentru ocuparea unui post de lector universitar (șef de lucrări)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Îndrumare metodică și științifică - Verificare dosar de concurs - Stabilire temă prelegere - Participare la prelegere publică - Evaluare <p>3. Concurs pentru ocuparea unui post de conferențiar universitar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analiză de dosar - Stabilire temă prelegere - Participare la prelegerea publică - Evaluare
<p>B. Activități de pregătire științifică și metodică și alte activități în interesul învățământului</p>
<p>I. Pregătire individuală (autoperfecționare)</p>
<p>II. Audierea unor cursuri sau parcurgerea unor module de curs. Parcurgerea completă a formelor postuniversitare de învățământ în domeniul de activitate sau într-unul complementar</p>
<p>III. Participarea la conferințe, simpozioane, congrese ș.a., organizate în domeniul de activitate principal sau în domenii interdisciplinare</p>
<p>IV. Organizarea de congrese ș.a., în domeniul de activitate sau în domenii colaterale (complementare)</p>
<p>V. Înființarea, amenajarea și modernizarea laboratoarelor, a stațiilor-pilot, a centrelor de excelență (cercetare), a aparatului de laborator ș.a.</p>
<p>VI. Organizarea de schimburi academice între diferite universități din țară și din străinătate</p>
<p>VII. Participarea la programele internaționale la care România este parte</p>

VIII. Perfecționarea propriei pregătiri pedagogice
IX. Elaborarea de manuale, îndrumare, culegeri de probleme și de teste și a altor materiale didactice
C. Activități de cercetare științifică, de dezvoltare tehnologică, activități de proiectare, de creație artistică potrivit specificului
I. Activități prevăzute în planul intern
II. Activități în cadrul centrelor de cercetare din cadrul UVT
III. Activități în cadrul centrelor de transfer tehnologic
IV. Elaborarea individuală de inovare sau invenție prevăzute în planul intern
V. Documentare privind oportunitățile de finanțare pentru proiecte de cercetare
VI. Elaborarea tratatelor, a monografiilor și a cărților de specialitate prevăzute în planul intern

VI. ALTE SARCINI ȘI RESPONSABILITĂȚI

I.	Atribuții pe linie managerială și a celor cu privire la sistemul de control managerial intern, așa cum sunt ele stipulate în reglementările interne ale Universității de Vest din Timișoara în ceea ce privește dezvoltarea sistemului de control intern managerial.
II.	Respectarea prevederilor Cartei, Regulamentelor și celorlalte reglementări interne în vigoare în Universitatea de Vest din Timișoara;
III.	Respectarea obligațiilor privind prevenirea și protecția în domeniul securității și sănătății în muncă, prevenirea și apărarea împotriva incendiilor, așa cum sunt ele stabilite prin legislația din domeniu;
IV.	Constituie obligație de serviciu verificarea zilnică (cu excepția concediului legal) a corespondenței electronice sosite pe adresa instituțională de e-mail;
V.	Participarea, la solicitarea Directorului de Departament/Decanului, la alte activități în interesul instituției;
VI.	Răspunde în termen la solicitările de ordin administrativ, punând la dispoziția persoanelor responsabile, documentele, datele și informațiile solicitate, legate de activitățile în care acesta este implicat.
VII.	Verificarea zilnică (cu excepția vacanțelor și a concediului legal) a corespondenței electronice sosite pe adresa instituțională de e-mail.
VIII.	În temeiul prevederilor art.39. alin. (2), lit.e) din Codul Muncii- republicat și a art.39. din Hotărârea nr. 355/2007 privind supravegherea sănătății lucrătorilor, salariatul este obligat să se prezinte la examenele medicale de supraveghere a sănătății la locul de muncă, conform planificării efectuate de către medicul de medicina muncii cu acordul angajatorului.
IX.	Se obligă să respecte secretul de serviciu.
X.	Asigură confidențialitatea datelor personale pe care le prelucrează pe toată durata contractului individual de muncă și după încetarea acestuia, pe termen nelimitat, în conformitate cu prevederile Regulamentului UE 2016/679, a altor dispoziții de drept al Uniunii Europene sau de drept intern, aplicabile.
XI.	Constituie obligație de serviciu și alte sarcini date de șeful ierarhic superior, legate de specificul postului cu respectarea repartizării echitabile a sarcinilor între posturi.
XII.	Realizarea sarcinilor de ordin administrativ reglementate la nivelul universității sau atribuite de șeful ierarhic superior; legate de specificul postului cu respectarea repartizării echitabile a sarcinilor între posturi.
<i>– se pot detalia alte sarcini, atribuții, responsabilități, obiective și/sau termene stabilite nominal de către șeful ierarhic superior;</i>	

VII. RESPONSABILITĂȚI PRIVIND PROTECȚIA ÎN DOMENIUL SECURITĂȚII ȘI SĂNĂTĂȚII ÎN MUNCĂ

- În realizarea sarcinilor de serviciu are obligația de a respecta Normele de Tehnica Securității și Sănătății Muncii și P.S.I.;
- Trebuie să își desfășoare activitatea, în conformitate cu pregătirea și instruirea sa, precum și cu instrucțiunile primite din partea șefului ierarhic superior astfel încât să nu expună la pericol de accidentare sau îmbolnăvire profesională atât propria persoană, cât și alte persoane care pot fi afectate de acțiunile sau omisiunile sale în timpul procesului de muncă;
- Să utilizeze corect mașinile, aparatura, uneltele, substanțele periculoase, echipamentele de transport și alte mijloace de producție;
- Să utilizeze corect echipamentul individual de protecție acordat și, după utilizare, să îl înapoieze sau să îl pună la locul destinat pentru păstrare;
- Să nu procedeze la scoaterea din funcțiune, la modificarea, schimbarea sau înlăturarea arbitrară a dispozitivelor de securitate proprii, în special ale mașinilor, aparaturii, uneltelor, instalațiilor tehnice și clădirilor, și să utilizeze corect aceste dispozitive;
- Să comunice imediat șefului ierarhic superior și/sau lucrătorilor desemnați orice situație de muncă despre care au motive întemeiate să o considere un pericol pentru securitate și sănătate, precum și orice deficiență a sistemelor de protecție;
- Să aducă la cunoștință șefului ierarhic superior accidentele suferite de propria persoană;
- Să coopereze cu angajatorul și/sau cu lucrătorii desemnați, atât timp cât este necesar, pentru a face posibilă realizarea oricăror măsuri sau cerințe dispuse de către inspectorii de muncă și inspectorii sanitari, pentru protecția sănătății și securității lucrătorilor;
- Să coopereze, atât timp cât este necesar, cu angajatorul și/sau cu lucrătorii desemnați, pentru a permite angajatorului să se asigure că mediul de muncă și condițiile de lucru sunt sigure și fără riscuri pentru securitate și sănătate, în domeniul său de activitate;
- Să își însușească și să respecte prevederile legislației din domeniul securității și sănătății în muncă și măsurile de aplicare a acestora;
- Să dea relațiile solicitate de către inspectorii de muncă și inspectorii sanitari.

VIII. DELEGAREA

Delegarea atribuțiilor aferente postului se face doar temporar, cu respectarea reglementărilor interne privind redistribuirea sarcinilor de serviciu în caz de absență a unui angajat, cu aprobarea scrisă a Directorului de departament, nominalizându-se persoana înlocuitoare.

IX. EVALUAREA PERFORMANȚELOR

Performanța cadrelor didactice se evaluează pe baza componentelor prevăzute în Manualul calității (evaluarea activității didactice făcută de studenți, evaluarea colegială, evaluarea ierarhică, autoevaluare), precum și în concordanță cu indicatorii prevăzuți în strategiile de învățământ și cercetare elaborate la nivel instituțional și cu cei folosiți în evaluările la nivel național, obiectivul de performanță fiind „Bine”.

Activitățile prevăzute la punctul V (A) sunt normate în conformitate cu statele de funcții aprobate, în speță cu poziția aferentă postului ocupat.

Ponderea, cuantificarea și numărul de ore alocate activităților prevăzute la punctul V (A,B și C) și VI se pot modifica, fiind propuse de directorii de departament, avizate de consiliul facultății și aprobate de senatul universității, anual cu respectarea legilor în vigoare, inclusiv al Legii nr. 1/2011.

Angajatului îi revine obligația să realizeze activitățile prevăzute la punctul V, în conformitate cu clauza art.287, alin . 22 din Legea 1/2011 precum și cu clauza “durata muncii” din contractul

individual de muncă, adică suma totală a orelor de muncă, realizată prin cumularea ponderilor activităților, este de 40 ore pe săptămână.

Ponderea individuală a activităților care nu sunt prevăzute în statele de funcții poate varia de la o lună la alta, pontajul/borderoul de prezență fiind verificat și avizat de către directorul de department.

Nu fac obiectul normării activitățile, inclusiv cele de cercetare științifică, finanțate și angajate pe bază de contract cu alți beneficiari decât Ministerul Educației Naționale, Cercetării Științifice sau instituțiile de învățământ aflate în subordinea sa, sau prevăzute expres în fișele de post aferente altor contracte individuale de muncă încheiate de angajat cu Universitatea de Vest din Timișoara.

Aceasta fișa de post nu include activitățile și responsabilitățile aferente funcțiilor didactice de conducere.

Director Departament

«Dir_Dep»

Semnatura _____

Departament Resurse Umane

Semnatura _____

Decan Facultate

«Decan»

Semnatura _____

Titular post

«Nume»

Semnatura _____

Data:

10. Fișele disciplinelor incluse în post

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		3D Design I (FADLD 1112)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	DS, DO P

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					7
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					7
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					4
Tutoriat					2
Examinări					2
Alte activități					

3.7 Total ore studiu individual	22
3.8 Total ore pe semestru	50
3.9 Numărul de credite	2

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 % Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

<p>Cunoștințe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. • Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design. • Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient. • Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea de imagini digitale în contextul temei pentru designul de ambient. • Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. <p>Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design.</p> <p>Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media.</p> <p>Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente.
<p>Abilități</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. • Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definiții ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. • Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. • Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. • Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. • Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design. • Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. • Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale.

Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. • Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.
-------------------------------	---

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Introducere în problematica utilizării aplicațiilor sofisticate de manipulare a punctului, liniei, suprafeței și a volumului în mediului virtual în cadrul temelor practice, organizate în jurul unei teme centrale:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducere în modelarea 3D (conceptul de model solid); 2. Prezentarea diferitelor tipuri de modelare 3D – modelarea poligonală, modelarea bazată pe construcția suprafețelor și sculptarea digitală; 3. Prezentarea avantajelor (și a dezavantajelor) fiecărui tip de modelare menționat anterior; 4. Prezentarea interfeței softului CAD Rhinoceros 3D și/sau a softului de modelare poligonală MODO și a modalităților de navigare; 5. Modelarea digitală bazată pe solide primitive și derivate ale acestora; 6. Modelarea 3D sub forma de cumul de operații de editare a volumelor; 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial.</p> <p>Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)</p> <ul style="list-style-type: none"> • dezvoltarea abilităților de prezentare <p>Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va fi predat folosind permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate.</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <p>https://www.rhino3d.com/learn/?query=kind:%20rhino_win&modal=null</p>

<ol style="list-style-type: none"> 7. Modelarea pe bază de suprafețe; 8. Modelarea prin transformări de puncte, linii, poligoane, materiale, obiecte; 9. Modelarea pe bază de curbe 2D pentru construcția în 3D (extrude, path, revolve, etc.); 10. Operații de tip Booleans în plan 2D și în volume 3D (union, subtract, intersect); 11. Modelele 3D și interfața specifică pentru vizualizarea și editarea geometriei; 12. Metode de transformare a modelelor 3D (bend, helix, free transform, sculpt, taper, bulge, twist etc.); 13. Modalități de duplicare și clonare (Duplicate, instance, replicate) (3D Arrays, 3D Rotate, 3D Mirror); 14. Modalități de finisare a muchilor (fillet, chamfer, bevel, crease etc.). 		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Micallef, Joe., <i>Beginning Design for 3D Printing</i>, Ed. Apress Media LLC, New York, 2015. • Pagina oficială a dezvoltatorului de software CAD Rhinoceros 3D cu un conținut complet și constant actualizat: https://www.rhino3d.com/learn/ 		
<p>7.2 Seminar / laborator</p>	<p>Metode de predare</p>	<p>Observații</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Aplicații practice introductive</i> în modelarea 3D; 2. <i>Aplicații practice</i> diferite tipuri de modelare 3D – modelarea poligonală, modelarea bazată pe construcția suprafețelor și sculptarea digitală; 3. <i>Aplicații practice</i> în prezentarea avantajelor/dezavantajelor modelării de tip poligonal, a modelării bazate pe construcția 	<p>Metoda de învățare presupune atât modalitatea clasică de studiu pe bază de note de curs și bibliografie, cât și utilizarea aplicațiilor practice prin diferite teme concrete.</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p>

<p>suprafețelor și a sculptării digitale;</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. <i>Aplicații practice</i> CAD Rhinoceros 3D și MODO; 5. <i>Aplicații practice</i> modelare digitală bazată pe solide primitive și derivate ale acestora; 6. <i>Aplicații practice</i> modelare 3D sub forma de cumul de operații de editare a volumelor; 7. <i>Aplicații practice</i> modelare pe bază de suprafețe; 8. <i>Aplicații practice</i> modelare prin transformări de puncte, linii, poligoane, materiale, obiecte; 9. <i>Aplicații practice</i> modelare pe bază de curbe 2D pentru construcția în 3D (<i>extrude, path, revolve, etc.</i>); 10. <i>Aplicații practice</i> operații de tip <i>Booleans</i> în plan 2D și în volume 3D (<i>union, subtract, intersect</i>); 11. <i>Aplicații practice</i> modele 3D și interfața specifică pentru vizualizarea și editarea geometriei; 12. <i>Aplicații practice</i> metode de transformare a modelelor 3D (<i>bend, helix, free transform, sculpt, taper, bulge, twist etc.</i>); 13. <i>Aplicații practice</i> modalități de duplicare și clonare (<i>Duplicate, instance, replicate</i>) (<i>3D Arrays, 3D Rotate, 3D Mirror</i>); 14. <i>Aplicații practice</i> modalități de finisare a muchiiilor (<i>fillet, chamfer, bevel, crease etc.</i>). 		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ablan, Dan, <i>The official Luxology Modo Guide</i> • Connell, Ellery, MODO, <i>Dinamycs and Particles</i>, Lynda.com 		

- Esposito, Gennaro, *Introduction to modo, interface and workflow*, The Gnomon Workshop
- Ken, Freed, *Modo notes, Essential modo 3D Graphics techniques for advaced beginners*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis-IN, 2009
- Yot, Richard, *Modo 2019 Essential Training*, Lynda.com
- Pixel Fondue, canal youtube - https://www.youtube.com/channel/UCk_uW-XmKnH0KQs-NmE0AUQ
- Rhinoceros 3D, pagina oficială - <https://www.rhino3d.com/learn/>

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție cursul și bibliografia.	50%
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<p>Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale.</p> <p>Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.</p>			

Pentru mărirea de notă se primește o temă în plus.

Data completării

11.09.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.2 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		3D Design II (FADLD 1212)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS, DO P

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					7
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					7
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					4
Tutoriat					2
Examinări					2
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	22				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 % Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

<p>Cunoștințe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. • Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design. • Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient. • Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea de imagini digitale în contextul temei pentru designul de ambient. • Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. <p>Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design.</p> <p>Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media.</p> <p>Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente.
<p>Abilități</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. • Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definiției ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. • Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. • Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. • Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design. • Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design. • Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului. • Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale.

Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. • Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut. • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.
-------------------------------	---

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Introducere în problematica utilizării aplicațiilor sofisticate de manipulare a punctului, liniei, suprafeței și a volumului în mediului virtual în cadrul temelor practice, organizate în jurul unei teme centrale:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tehnici de modelare virtuală CAD utilizând instrumentele de creare a liniilor drepte, curbe prin puncte, figuri geometrice bidimensionale etc.; 2. Tehnici de modelare virtuală CAD utilizând instrumentele de creare a suprafețelor și volumelor prin ridicarea în 3D a liniilor (extrude); 3. Tehnici de modelare virtuală CAD utilizând instrumentele de creare a suprafețelor (prin puncte, surface network, loft, sweep, cap etc.); 4. Tehnici de manipulare a suprafețelor și volumelor utilizând instrumentele fillet, blend, merge, chamfer, extend etc.); 5. Tehnici de modelare virtuală CAD utilizând instrumentele de creare a solidelor primitive; 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)</p> <ul style="list-style-type: none"> • dezvoltarea abilităților de prezentare <p>Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va fi predat folosind permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate.</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <p>https://www.rhino3d.com/learn/?query=kind:%20rhino_win&modal=null</p>

<ol style="list-style-type: none"> 6. Tehnici de modelare virtuală CAD utilizând instrumentele de operațiuni tip boolean; 7. Tehnici de modelare virtuală CAD utilizând instrumentele de proiecție pe plan, suprafețe, volume, crearea de vederi secționare, extragerea liniilor de construcție (wireframe); 8. Manipularea suprafețelor și a solidelor prin intermediul instrumentelor join, split, trim, explode, group, ungroup; 9. Tehnici de modelare virtuală CAD utilizând instrumentele de editare prin punctele de control; 10. Introducerea și manipularea textului în mediul virtual (pe suprafețe complexe); 11. Scalarea, rotirea și poziționarea exactă a elementelor construite (scale 1D, scale 2D, scale 3D, rotate 2D, rotate 3D, move to, orient etc.); 12. Manipularea și poziționarea solidelor în spațiul virtual prin intermediul operațiilor tip array (polar array, rectangular array, array along curve, array on surface, array along curve on surface, linear array); 13. Manipularea și poziționarea solidelor pe suprafețe curbate și/sau organice cu ajutorul instrumentelor flow along surface, splop, flow along curve etc.; 14. Crearea elemente decorative sau funcționale actualizabile prin intermediul unor grupări predefinite BLOCK. 		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Micallef, Joe., <i>Beginning Design for 3D Printing</i>, Ed. Apress Media LLC, New York, 2015. • Pagina oficială a dezvoltatorului de software CAD Rhinoceros 3D cu un conținut complet și constant actualizat: https://www.rhino3d.com/learn/ 		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații

<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor de creare a liniilor drepte, curbe prin puncte, figuri geometrice bidimensionale etc.; 2. <i>Aplicații practice</i> utilizarea instrumentelor de creare a suprafețelor și volumelor prin ridicarea în 3D a liniilor (extrude); 3. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor de creare a suprafețelor (prin puncte, surface network, loft, sweep, cap etc.); 4. <i>Aplicații practice</i> în manipularea a suprafețelor și volumelor utilizând instrumentele fillet, blend, merge, chamfer, extend etc.); 5. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor de creare a solidelor primitive; 6. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor de operațiuni tip boolean; 7. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor de proiecție pe plan, suprafețe, volume, crearea de vederi secționare, extragerea liniilor de construcție (wireframe); 8. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor join, split, trim, explode, group, ungroup; 9. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor de editare prin punctele de control; 10. <i>Aplicații practice</i> în introducerea și manipularea textului în mediul virtual (pe suprafețe complexe); 11. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea instrumentelor de scalare, rotire și poziționare exactă a elementelor construite (scale 1D, scale 2D, scale 3D, rotate 2D, rotate 3D, move to, orient etc.); 12. <i>Aplicații practice</i> în manipularea și poziționarea solidelor în spațiul virtual prin intermediul 	<p>Metoda de învățare presupune atât modalitatea clasică de studiu pe bază de note de curs și bibliografie, cât și utilizarea aplicațiilor practice prin diferite teme concrete.</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p>
---	--	--

<p>operațiunilor tip array (polar array, rectangular array, array along curve, array on surface, array along curve on surface, linear array);</p> <p>13. <i>Aplicații practice</i> în manipularea și poziționarea solidelor pe suprafețe curbate și/sau organice cu ajutorul instrumentelor flow along surface, splop, flow along curve etc.;</p> <p>14. <i>Aplicații practice</i> de creare a elementelor decorative sau funcționale actualizabile prin intermediul unor grupări predefinite BLOCK.</p>		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhinoceros 3D, pagina oficială - https://www.rhino3d.com/learn/ 		

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție cursul și bibliografia.	50%
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea	50%

		temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	
9.6 Standard minim de performanță			
Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale. Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.			

Data completării

11.09.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.3 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		3D Design III (FADLD 2116)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	DS, DO P

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					7
Examinări					5
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	47				
3.8 Total ore pe semestru	75				
3.9 Numărul de credite	3				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 % Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Utilizarea principalelor concepte din istoria designului, definirea abordării proiectului, contextualizarea rezultatului și argumentarea creației aplicate Crearea și transpunerea în desen a conceptului, convertirea desenului volumetrie digitală și dezvoltarea animațiilor dedicate pentru vizualizarea ambientului Utilizarea echipamentelor digitale și a software-ului specializat pentru design Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea imaginilor de sinteza CGI în contextul temei pentru designul de ambient. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. Absolventul poate să deducă toate implicațiile temei și nevoilor beneficiarului.
------------	---

Abilități	<ul style="list-style-type: none"> • Crearea și transpunerea în desen a conceptului, convertirea desenului volumetric digitală și dezvoltarea animațiilor dedicate pentru vizualizarea ambientului • Utilizarea echipamentelor digitale și a software-ului specializat pentru design • Competențe digitale • Respectarea brief-ului, convertirea specificațiilor în schițe de proiect, respectarea formatului publicabil și finalizarea proiectului în limitele de buget • Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium • Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă a conceptului și prototiparea în designul grafic • Absolventul poate să dezvolte compoziții animate dedicate proiectului. • Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului.
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate • Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate • Gândire creativă • Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului.

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Aprofundarea problematicii utilizării aplicațiilor sofisticate de manipulare a punctului, liniei, suprafeței și a volumului în mediului virtual în cadrul temelor practice, organizate în jurul unei teme centrale:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crearea desenului tehnic pe baza modelului 3D – make2D; 2. Cotarea și exportul desenului tehnic în formate compatibile Adobe Illustrator și Photoshop; 3. Introducere tehnici de modelare virtuală CAD, simulare și de editare asistată - modelare 3D la standard CAD 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial.</p> <p>Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)</p> <ul style="list-style-type: none"> • dezvoltarea abilităților de prezentare <p>Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <p>https://www.rhino3d.com/learn/?query=kind:%20rhino_win&modal=null</p>

<p>utilizând pluginul Rhinoceros 3D SUB-D în obținerea volumelor complexe, organice, pregătite pentru prototipare CNC și 3D Print;</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Prezentare interfață si instrumente SUB-D; 5. Crearea suprafețelor pe baza modelării tip NURBS și poligonale; 6. Crearea directă a suprafețelor și volumelor tip SUB-D; 7. Selecția și manipularea punctelor, muchiilor și a suprafețelor cu ajutorul elementului GUMBALL; 8. Crearea de detaliu suplimentar cu ajutorul operațiunilor extrude, insert edge loop, subdivision, crease; 9. Crearea unor solide complexe pe baza unei rețele de linii ce populează interiorul unei volumetrie virtuale; 10. Completarea unor spații/unirea unor suprafețe cu ajutorul instrumentului bridge, fill SUB-D hole; 11. Crearea suprafețelor tip SUB-D cu ajutorul instrumentelor sweep 1, sweep 2 și extrude; 12. Manipularea geometriei suprafețelor și a volumelor cuprinse în interiorul unei rețele de puncte de control – cage edit; 13. Utilizarea tipului de vizualizare brută vs. optimizată în manipularea, crearea și finisarea detaliilor complexe; 14. Metode de convertire a geometriei SUB-D în geometrie de tipul NURBS și poligonală în vederea obținerii unui solid pregătit pentru prototipare rapidă – 3D print, CNC etc. 	<p>căroră se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va fi predat folosind permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate.</p>	
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avikshit, Saras., <i>3D Printing Made Simple</i>, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018 (https://books.google.ro/books?id=D0lvDwAAQBAJ&pg=PA85&dq=3d+printing+vs+cnc&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwif5So-O3rAhVilYsKHWYgCKYQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20vs%20cnc&f=false) • Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, <i>Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing</i>, Ed. Maker Media Inc., San Francisco, 2015. (https://books.google.ro/books?id=29GqCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=3d+printing+f) 		

<p>uture+design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjtMIod_O3rAhXLplsKHQ70DBQQ6AEwBHoECAYQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20future%20design&f=false</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscaglia, Dana., <i>Rhino 5.0 for Jewelry</i>, Ed. Lulu Publishing services, Morrisville, 2016. • Cheng, Ron., <i>Inside Rhinoceros 5</i>, Editura Cengage Learning, Stamford, 2014. • Horvath, Joan., Cameron, Rich., <i>Mastering 3D Printing: A Guide to Modeling, Printing, and Prototyping</i>, Ed. Apress media LLC, new York, 2020. • (https://books.google.ro/books?id=8T7oDwAAQBAJ&pg=PA13&dq=3d+printing+cnc&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjtMIod_O3rAhXLplsKHQ70DBQQ6AEwBHoECAYQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20future%20design&f=false) • Micallef, Joe., <i>Beginning Design for 3D Printing</i>, Ed. Apress Media LLC, New York, 2015. • Pagina oficială a dezvoltatorului de software CAD Rhinoceros 3D cu un conținut complet și constant actualizat: https://www.rhino3d.com/learn/ 		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Aplicații practice</i> în crearea desenului tehnic pe baza modelului 3D – make2D; 2. <i>Aplicații practice</i> în cotarea și exportul desenului tehnic în formate compatibile Adobe Illustrator și Photoshop; 3. <i>Aplicații practice</i> în tehnicile de modelare virtuală CAD, simulare și de editare asistată - modelare 3D la standard CAD utilizând pluginul Rhinoceros 3D SUB-D în obținerea volumelor complexe, organice, pregătite pentru prototipare CNC și 3D Print; 4. <i>Aplicații practice</i> interfața și instrumentele SUB-D; 5. <i>Aplicații practice</i> în crearea suprafețelor pe baza modelării tip NURBS și poligonale; 6. <i>Aplicații practice</i> în crearea directă a suprafețelor și volumelor tip SUB-D; 7. <i>Aplicații practice</i> în selecția și manipularea punctelor, muchiilor și a suprafețelor cu ajutorul elementului GUMBALL; 8. <i>Aplicații practice</i> în crearea de detaliu suplimentar cu ajutorul operațiunilor extrude, insert edge 	<p>Metoda de învățare presupune atât modalitatea clasică de studiu pe bază de note de curs și bibliografie, cât și utilizarea aplicațiilor practice prin diferite teme concrete.</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p>

<p>loop, subdivision, crease;</p> <p>9. <i>Aplicații practice</i> în crearea unor solide complexe pe baza unei rețele de linii ce populează interiorul unei volumetrii virtuale;</p> <p>10. <i>Aplicații practice</i> în completarea unor spații/unirea unor suprafețe cu ajutorul instrumentului bridge, fill SUB-D hole;</p> <p>11. <i>Aplicații practice</i> în crearea suprafețelor tip SUB-D cu ajutorul instrumentelor sweep 1, sweep 2 și extrude;</p> <p>12. <i>Aplicații practice</i> în manipularea geometriei suprafețelor și a volumelor cuprinse în interiorul unei rețele de puncte de control – cage edit;</p> <p>13. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea tipului de vizualizare brută vs. optimizată în manipularea, crearea și finisarea detaliilor complexe;</p> <p>14. <i>Aplicații practice</i> în utilizarea metodelor de conversie a geometriei SUB-D în geometrie de tipul NURBS și poligonală în vederea obținerii unui solid pregătit pentru prototipare rapidă – 3D print, CNC etc.</p>		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avikshit, Saras., <i>3D Printing Made Simple</i>, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018 (https://books.google.ro/books?id=D0lvDwAAQBAJ&pg=PA85&dq=3d+printing+vs+cnc&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwif5So-O3rAhViYsKHwYgCKYQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20vs%20cnc&f=false) • Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, <i>Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing</i>, Ed. Maker Media Inc., San Francisco, 2015. (https://books.google.ro/books?id=29GqCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=3d+printing+future+design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwITmI0d_O3rAhXLplsKHQ70DBQQ6AEwBHoECAYQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20future%20design&f=false) • Buscaglia, Dana., <i>Rhino 5.0 for Jewelry</i>, Ed. Lulu Publishing services, Morrisville, 2016. • Cheng, Ron., <i>Inside Rhinoceros 5</i>, Editura Cengage Learning, Stamford, 2014. 		

- Horvath, Joan., Cameron, Rich., *Mastering 3D Printing: A Guide to Modeling, Printing, and Prototyping*, Ed. Apress media LLC, new York, 2020.
- (<https://books.google.ro/books?id=8T7oDwAAQBAJ&pg=PA13&dq=3d+printing+cnc&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjw5-nw9u3rAhUt-yoKHVV7BL0Q6AEwBnoECACQAg#v=onepage&q&f=false>)
- Micallef, Joe., *Beginning Design for 3D Printing*, Ed. Apress Media LLC, New York, 2015.
- Pagina oficială a dezvoltatorului de software CAD Rhinoceros 3D cu un conținut complet și constant actualizat: <https://www.rhino3d.com/learn/>

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție cursul și bibliografia.	50%
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
9.6 Standard minim de performanță			
Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale. Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.			

Pentru mărirea de notă se primește o temă în plus.

Data completării

11.09.2023

Data avizării în departament

Titular de disciplină

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		3D Design IV (FADLD 2216)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS, DO P

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					7
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					7
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					4
Tutoriat					2
Examinări					2
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	22				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 % Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Utilizarea principalelor concepte din istoria designului, definirea abordării proiectului, contextualizarea rezultatului și argumentarea creației aplicate Crearea și transpunerea în desen a conceptului, convertirea desenului volumetrie digitală și dezvoltarea animațiilor dedicate pentru vizualizarea ambientului Utilizarea echipamentelor digitale și a software-ului specializat pentru design Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. Absolventul poate să aleagă mijloacele cele mai potrivite pentru generarea imaginilor de sinteza CGI în contextul temei pentru designul de ambient. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. Absolventul poate să deducă toate implicațiile temei și nevoilor beneficiarului.
------------	---

Abilități	<ul style="list-style-type: none"> • Crearea și transpunerea în desen a conceptului, convertirea desenului volumetric digitală și dezvoltarea animațiilor dedicate pentru vizualizarea ambientului • Utilizarea echipamentelor digitale și a software-ului specializat pentru design • Competențe digitale • Respectarea brief-ului, convertirea specificațiilor în schițe de proiect, respectarea formatului publicabil și finalizarea proiectului în limitele de buget • Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium • Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă a conceptului și prototiparea în designul grafic • Absolventul poate să dezvolte compoziții animate dedicate proiectului. • Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. • Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului.
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate • Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate • Gândire creativă • Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului.

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Introducere în utilizarea softwareului de vizualizare clasică (Keyshot), dar și VR (Twinmotion - gratuit la nivel educațional) în elaborarea unui limbaj de comunicare actualizat în relația designer-client:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei - Keyshot; 2. Introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial.</p> <p>Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)</p> <ul style="list-style-type: none"> • dezvoltarea abilităților de prezentare <p>Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va fi</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=wAaCJkZwNR0 • https://www.youtube.com/watch?v=sNZMcNt6Qu4 • https://www.youtube.com/watch?v=F24wMRUY95M

<p>programe specializate - Keyshot;</p> <p>3. Metode de texturare, aplicarea de materiale, editarea de materiale, realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale - Keyshot;</p> <p>4. Setarea tipului de iluminat in funcție de specificul proiectului - Keyshot;</p> <p>5. Metode de iluminare si tipuri de lumini (HDRI, area, dome, photometric, point, spot) - Keyshot;</p> <p>6. Adaptarea texturilor HDRI prin introducerea unor PIN-uri emițătoare de lumină - Keyshot;</p> <p>7. Setări specifice ale camerei și luminii direcționale;</p> <p>8. Setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză – Keyshot Animații de prezentare – explode, turntable etc.;</p> <p>9. Prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei - Twinmotion;</p> <p>10. Introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate – Twinmotion;</p> <p>11. Metode de texturare, aplicarea de materiale, editarea de materiale, realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale – Twinmotion;</p> <p>12. Setarea tipului de iluminat in funcție de specificul proiectului. Metode de iluminare si tipuri de lumini (HDRI, area, dome,</p>	<p>predat folosind permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate.</p>	
---	--	--

<p>photometric, point, spot) – Twinmotion;</p> <p>13. Setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză – Twinmotion Animații de prezentare – explode, turntable etc.;</p> <p>14. Adaptarea modelului și a scenei 3D pentru vizualizare VR.</p>		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avikshit, Saras., <i>3D Printing Made Simple</i>, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018 (https://books.google.ro/books?id=D0lvDwAAQBAJ&pg=PA85&dq=3d+printing+vs+cnc&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwif5So-O3rAhVilYsKHWYgCKYQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20vs%20cnc&f=false) • Bolognesi, Cecilia., Villa, Daniele., <i>From Building Information Modelling to Mixed Reality</i>. Ed. Springer, Cham, 2021, p.103 (https://books.google.ro/books?id=tBrxDwAAQBAJ&pg=PA103&dq=twinmotion&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiWstOz75b6AhXJ1qQKHw4VCx0Q6AF6BAGKEAI#v=onepage&q=twinmotion&f=false) • https://www.youtube.com/watch?v=wAaCJkZwNR0 • https://www.youtube.com/watch?v=sNZMcNt6Qu4 • https://www.youtube.com/watch?v=F24wMRUY95M • Keyshot, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@keyshot • Twinmotion, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@twinmotion • D5Render, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@D5Render 		
<p>7.2 Seminar / laborator</p>	<p>Metode de predare</p>	<p>Observații</p>
<p>Designul ambiental, grafic, industrial din perspectiva modelării 3D, studii de caz, exemple semnificative, potențial creativ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Aplicații practice</i> interfața de lucru și a elementele de manipulare a scenei - Keyshot; 2. <i>Aplicații practice</i> introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate - Keyshot; 3. <i>Aplicații practice</i> metode de texturare, aplicarea de 	<p>Metoda de învățare presupune atât modalitatea clasică de studiu pe bază de note de curs și bibliografie, cât și utilizarea aplicațiilor practice prin diferite teme concrete.</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p>

<p>materiale, editarea de materiale, realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale - Keyshot;</p> <p>4. <i>Aplicații practice</i> setarea tipului de iluminat în funcție de specificul proiectului - Keyshot;</p> <p>5. <i>Aplicații practice</i> metode de iluminare și tipuri de lumini (HDRI, area, dome, photometric, point, spot) - Keyshot;</p> <p>6. <i>Aplicații practice</i> adaptarea texturilor HDRI prin introducerea unor PIN-uri emițătoare de lumină - Keyshot;</p> <p>7. <i>Aplicații practice</i> setări specifice ale camerei și luminii direcționale;</p> <p>8. <i>Aplicații practice</i> setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză – Keyshot Animații de prezentare – explode, turntable etc.;</p> <p>9. <i>Aplicații practice</i> prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei - Twinmotion;</p> <p>10. <i>Aplicații practice</i> introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate – Twinmotion;</p> <p>11. <i>Aplicații practice</i> metode de texturare, aplicarea de materiale, editarea de materiale, realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale – Twinmotion;</p>		
--	--	--

<p>12. <i>Aplicații practice</i> setarea tipului de iluminat în funcție de specificul proiectului. Metode de iluminare și tipuri de lumini (HDRI, area, dome, photometric, point, spot) – Twinmotion;</p> <p>13. <i>Aplicații practice</i> setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză – Twinmotion Animații de prezentare – explode, turntable etc.;</p> <p>14. <i>Aplicații practice</i> adaptarea modelului și a scenei 3D pentru vizualizare VR.</p>		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keyshot, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@keyshot • Twinmotion, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@twinmotion • D5Render, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@D5Render 		

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție cursul și bibliografia.	50%
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea	50%

	asimilate și încadrarea în temă	și continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	
9.6 Standard minim de performanță			
<p>Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale.</p> <p>Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.</p> <p>Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.</p>			

Data completării

11.09.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Design de Bijuterie - Compoziție I (FADLD3112)						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	DS, DO

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					20
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					2
Examinări					6
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	58				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice dezvoltarea proiectului Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să rezolve constrângerile ergonomice pentru dezvoltarea proiectului în designul de produs Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului de produs pe întreg procesul de proiectare
------------	---

<p>Abilități</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor • Absolventul poate identifica sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului • Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului • Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design • Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului • Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design • Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de timp în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime • Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului • Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale
<p>Responsabilitate și autonomie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor • Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale • Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului • Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor • Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică • Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat • Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte • Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
----------	-------------------	------------

<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducere Presentare generală – Definiție; 2. Ce este bijuteria? 3. Scurt istoric; 4. Bijuterie vs. Accesoriu; 5. Bijuterie de autor vs. Bijuteria de serie; 6. Prezentarea formatelor de bijuterie; 7. Standarde de mărimi; 8. Standarde de producție; 9. Tehnicile tradiționale de prelucrare și finisare a bijuteriei - turnare, decupare, aurire, argintare, șlefuire și polisare, filigranare, granulare, ajurare, au repousse etc.; 10. Tehnicile moderne de proiectare, prelucrare și finisare a bijuteriei - modelarea CAD, sculptarea digitală, prototiparea CNC, printarea 3D, decupare și sudare laser, vizualizare AR etc.; 11. Abordarea ecologică – materialele reutilizate și materialele sintetice vs. materialele extrase și prelucrate; 12. Cercetarea tendințelor în Designul de bijuterie; 13. Transformarea datelor de cercetare în Insight-uri, selecția și Dezvoltarea Ideilor; 14. Contextualizarea proiectelor de design de bijuterie. 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegerea, prezentarea logică și deductivă, explicația, dezbateri constructivă. Metode de dezvoltare a gândirii analitice, studiul documentelor curriculare și al bibliografiei, proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) - dezvoltarea abilităților de prezentare orală</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.visualcapitalist.com/a-brief-history-of-jewelry-through-the-ages/ (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=fxfsKMsanu8 (youtube)
<p>Bibliografie:</p>		

- Ciobanu, Doina., *Chihlimbarul: bijuterie și elixir*, Ed. Alpha MDN, Buzău, 2005 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Drutt, Helen., *Jewelry of our time: art, ornament and obsession*, Ed. Thames and Hudson, Londra, 1995 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Eakin, Jamie Cloud., *Bead embroidery jewelry projects: design and construction, ideas and inspiration*, Ed. Lark Jewelry & Beading, New York, 2013 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Gabriel, Hannelore., *Jewelry of Nepal*, Ed. Thames and Hudson, Londra, 1999 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Hoffman, Jonas., Lecamp, Laurent., *Independent Luxury: The Four Innovation Strategies To Endure In The Consolidation Jungle*, Ed. Palgrave Macmillan, Houndmills, 2015.
(https://books.google.ro/books?id=1pNMCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Independent+Luxury:+The+Four+Innovation+Strategies+To+Endure+In+The+Consolidation+Jungle&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjWxqqhqO3rAhVqSoKHSrvB_oQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=Independent%20Luxury%3A%20The%20Four%20Innovation%20Strategies%20To%20Endure%20In%20The%20Consolidation%20Jungle&f=false)
- Hook, Abby., *Wire jewelry masterclass wrapped, coiled and woven pieces using fine materials*, Ed. Guild of Master Craftsman, Lewes, 2015 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Ionescu, Guy., *Manualul bijutierului*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979. (https://www.academia.edu/11067388/Manualul_Bijutierului)
- Mihăescu, Camil., *Fotografia de bijuterie*, Universitatea de Vest Timișoara. Facultatea de Arte și Design, 2016 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Nichols, Sarah C., *Aluminum By Design*, Ed. Harry N. Abrams, New York, 2000 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Olver, Eliyabeth., *Jewelry Design: The Artisan's Reference*, A & C Black, London, 2000.
- Sartin, John., *The Complete Photo Guide to Making Metal Jewelry*, Creative Publishing International, Minneapolis 2013.
(<https://books.google.ro/books?id=Bh2Hkwp3kokC&printsec=frontcover&dq=the+complete+photo+guide+to+making+metal+jewelry&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiw5PrFqO3rAhVjLYsKHWfoC14Q6AEwAHoECAAQA#v=onepage&q=the%20complete%20photo%20guide%20to%20making%20metal%20jewelry&f=false>)
- Untracht, Oppi., *Jewelry concepts and technology*, Ed. Robert Hale, Londra, 2011 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Proiect 1 - DESIGNUL ACCESORIILOR – HUSĂ DE TELEFON</p> <p>Se va realiza proiectul unei huse de telefon destinate utilizării personale având în vedere următoarele criterii de realizare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentare asupra posibilităților tehnice (limitări de dimensionare, greutate, material, culori disponibile, costuri ale materialului folosit și timp de printare) și a direcțiilor estetice oferite de tehnologia de printare 3D în cazul unui produs unicat sau realizat în serie mică. • Adaptabilitatea formală obținută prin felul în care este gândit ansamblul compozițional. • Propunerea unui proces de producție, adaptat atât necesităților de modularitate și personalizare cât și celor de utilizare ale produsului de design. Preocuparea pentru ecologie și pentru folosirea judicioasă a materialelor este prioritară. • Adecvarea formală cu stilul estetic al tendințelor actuale de design. • Considerarea principiilor ergonomice în operarea și dimensionarea produsului de design. <p>Proiectul va urmări:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosar de cercetare / documentare, ce va urmări: <ul style="list-style-type: none"> 2p - stabilirea funcțiilor și obiectivele proiectului; - raportarea la alte proiecte similare și analiza obiectivă a acestora; - asimilarea cunoștințelor de 	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice <p>Prezentarea, suport vizual. Îndrumare și corectură individuală pe parcursul desfășurării proiectelor. Analiza, dialog, corecturi</p>	<p>Tutorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Silva, Arlindo, Simoes, Ricardo., <i>Handbook of Research on Trends in Product Design and Development</i>, Ed. Business Science Reference (IGI Global), Hershey, 2010. <p>Participarea în cadrul unui eveniment expozițional național / internațional și/sau a unui concurs de design național / internațional va ține cont și este corelată cu obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării.</p>

<p>utilizare a tehnologiei de printare 3D;</p> <ul style="list-style-type: none"> - datele tehnice (materiale, tehnologii de realizare etc); - ergonomia; - devizele de cost și susținerea oportunității proiectului. <ul style="list-style-type: none"> • Planșă de prezentare format 50/70 cm, unde se vor regăsi următoarele: 4p <ul style="list-style-type: none"> - epură cotate și secțiuni; - vederi detaliate sau vederi explodate, după caz; - impresie artistică, includere în mediul de utilizare. • Prototip funcțional 4p <p>Termene de predare: La finalul săptămânii din modulul prevăzut în orarul semestrial vor fi finalizate: dosarul cercetare / documentare, caietul cu schițe de idei și planșa de prezentare La finele semestrului - prototipul funcțional pe un material de probă: TPU sau PLA.</p>		
<p>Proiect 2: <i>DESIGNUL UNEI COLECȚII DE BIJUTERII ARHITECTURAL-CONTEMPORANE – REACTUALIZAREA ȘI PROMOVAREA SIMBOLURILOR MOȘTENITE.</i> Se va documenta traseul drumului mătăsii cu identificarea unor monumente ce pot sta la baza realizării unor concepte de bijuterie (1xInel tip Cocktail, 1xBrățară tip Cuff, 1xColier, 1xPandantiv tip Dogtag, 1xPereche Cercei tip Hoop Earrings) bazate pe arhitectura acestora și se va propune o colecție de bijuterii contemporane care să încorporeze elemente decorative, pietre, metale sau o estetică aparte, având în vedere următoarele criterii:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecvarea formală cu stilul 	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice <p>Prezentarea, suport vizual. Îndrumare și corectură individuală pe parcursul desfășurării proiectelor. Analiza, dialog, corecturi</p>	<p>Referințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Silva, Arlindo, Simoes, Ricardo., <i>Handbook of Research on Trends in Product Design and Development</i>, Ed. Business Science Reference (IGI Global), Hershey, 2010. <p>Participarea în cadrul unui eveniment expozițional național /</p>

<p>estetic al tendințelor actuale de design.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Considerarea principiilor ergonomice în operarea și dimensionarea produsului de design. • Aliniere tematică și estetică cerințelor temei. Proiectul va urmări: • Dosar de cercetare / documentare și propuneri, ce va urmări: 2p <ul style="list-style-type: none"> - stabilirea funcțiilor și obiectivele proiectului; - raportarea la alte proiecte similare și analiza obiectivă a acestora; - datele tehnice (materiale, tehnologii de realizare etc); - ergonomia; - concepte personale. • Planșă de prezentare format 50/70 cm, unde se vor regăsi următoarele: 4p <ul style="list-style-type: none"> - epură cotată și secțiuni; - vederi detaliate sau vederi explodate, după caz; - impresie artistică, includere în mediul de utilizare. • Un concept validat pentru prototipare. 4p Termene de predare: La finalul săptămânii din modulul prevăzut în orarul semestrial vor fi finalizate: dosarul cercetare / documentare și planșa de prezentare. La finele semestrului va fi prezentat modelul CAD validat pentru prototipare. 		<p>internațional și/sau a unui concurs de design național / internațional va ține cont și este corelată cu obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării.</p>
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Silva, Arlindo, Simoes, Ricardo., <i>Handbook of Research on Trends in Product Design and Development</i>, Ed. Business Science Reference (IGI Global), Hershey, 2010. 		

(<https://books.google.ro/books?id=PZZ9UMNWkn0C&printsec=frontcover&dq=How+to+Research+Trends&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjMkJqduu3rAhUqi8MKHU25AVwQ6AEwA3oECAUQA#v=onepage&q=How%20to%20Research%20Trends&f=false>)

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție cursul și bibliografia.	50%
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<p>Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale.</p> <p>Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.</p> <p>Pentru mărirea de notă se primește o temă în plus.</p>			

Data completării

11.09.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.6 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		Design de Bijuterie - Compoziție II (FADLD3212)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS, DI

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					20
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					10
Examinări					9
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	69				
3.8 Total ore pe semestru	125				
3.9 Numărul de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice dezvoltarea proiectului Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să rezolve constrângerile ergonomice pentru dezvoltarea proiectului în designul de produs Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului de produs pe întreg procesul de proiectare
------------	---

<p>Abilități</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor • Absolventul poate identifica sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului • Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului • Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă trăsăturile unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design • Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului • Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design • Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de timp în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime • Absolventul poate să dezvolte o compoziție bi și tridimensională a proiectului • Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale
<p>Responsabilitate și autonomie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor • Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale • Absolventul poate exprima eficient propriul punct de vedere, formal și informal, pentru creșterea eficacității demersului întregii echipe în obținerea rezultatului • Absolventul poate susține public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor • Absolventul înțelege necesitatea și oportunitatea codului de etică • Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat • Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte • Absolventul folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Curs 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bijuteria – artă purtată; 2. Accesorii pentru vestimentație; 3. Accesorii pentru corp; 4. Bijuteria tradițională; 5. Bijuteria de serie; 6. Bijuteria handmade; 7. Materiale - metale; 8. Materiale – pietre prețioase și semiprețioase; 9. Materiale ordinare; 10. Estimarea costurilor de producție; 11. Prezentarea cerințelor specifice în designul de bijuterie; 12. Analiza și comunicarea ideilor de design; 13. Principii compoziționale în designul de bijuterie; 14. Portofoliul de prezentare. 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegerea, prezentarea logică și deductivă, explicația, dezbateri constructive. Metode de dezvoltare a gândirii analitice, studiul documentelor curriculare și al bibliografiei, proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) - dezvoltarea abilităților de prezentare orală</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.visualcapitalist.com/a-brief-history-of-jewelry-through-the-ages/ (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=fxfsKMsanu8 (youtube)
<p>Curs 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tehnici de proiectare CAD; 2. Sculptarea digitală și optimizarea topologiei; 3. Optimizarea proiectelor de design pentru prototipare Printare 3D; 4. Optimizarea proiectelor de design pentru prototipare CNC; 5. Prezentarea tehnicilor ilustrative avansate în designul de bijuterie; 6. Introducere KeyShot - Prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei; 7. Introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate; 8. Metode de texturare, aplicarea de materiale, editarea de materiale, 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegerea, prezentarea logică și deductivă, explicația, dezbateri constructive. Metode de dezvoltare a gândirii analitice, studiul documentelor curriculare și al bibliografiei, proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) - dezvoltarea abilităților de prezentare orală</p>	

<p>realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale;</p> <p>9. Metode de iluminare și tipuri de lumini (HDRI, area, dome, photometric, point, spot);</p> <p>10. Setări specifice ale camerei și luminii direcționale;</p> <p>11. Setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză;</p> <p>12. Animații de prezentare – explode, turntable etc.;</p> <p>13. Postproducție - Îmbunătățirea imaginii rezultate prin randare;</p> <p>14. Adaptarea modelului și a scenei 3D pentru vizualizare AR.</p>		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avikshit, Saras., <i>3D Printing Made Simple</i>, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018 (https://books.google.ro/books?id=D0lvDwAAQBAJ&pg=PA85&dq=3d+printing+vs+cnc&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwif5So-O3rAhVilYsKHWYgCKYQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20vs%20cnc&f=false) • Bolognesi, Cecilia., Villa, Daniele., <i>From Building Information Modelling to Mixed Reality</i>. Ed. Springer, Cham, 2021, p.103 (https://books.google.ro/books?id=tBrxDwAAQBAJ&pg=PA103&dq=twinmotion&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiWstOz75b6AhXJ1qQKHW4VCx0Q6AF6BAGKEAI#v=onepage&q=twinmotion&f=false) • Ciobanu, Doina., <i>Chihlimbarul: bijuterie și elixir</i>, Ed. Alpha MDN, Buzău, 2005 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Drutt, Helen., <i>Jewelry of our time: art, ornament and obsession</i>, Ed. Thames and Hudson, Londra, 1995 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Eakin, Jamie Cloud., <i>Bead embroidery jewelry projects: design and construction, ideas and inspiration</i>, Ed. Lark Jewelry & Beading, New York, 2013 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Gabriel, Hannelore., <i>Jewelry of Nepal</i>, Ed. Thames and Hudson, Londra, 1999 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Hoffman, Jonas., Lecamp, Laurent., <i>Independent Luxury: The Four Innovation Strategies To Endure In The Consolidation Jungle</i>, Ed. Palgrave Macmillan, Houndmills, 2015. (https://books.google.ro/books?id=1pNMCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Independent+Luxury:+The+Four+Innovation+Strategies+To+Endure+In+The+Consolidation+Jungle&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjWxqqhqO3rAhVqSoKHSrvB_oQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=Independent%20Luxury%3A%20The%20Four%20Innovation%20Strategies%20To%20Endure%20In%20The%20Consolidation%20Jungle&f=false) • Hook, Abby., <i>Wire jewelry masterclass wrapped, coiled and woven pieces using fine materials</i>, Ed. Guild of Master Craftsman, Lewes, 2015 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) 		

- Ionescu, Guy., *Manualul bijutierului*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979. (https://www.academia.edu/11067388/Manualul_Bijutierului)
- Mihăescu, Camil., *Fotografia de bijuterie*, Universitatea de Vest Timișoara. Facultatea de Arte și Design, 2016 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Nichols, Sarah C., *Aluminum By Design*, Ed. Harry N. Abrams, New York, 2000 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Olver, Eliyabeth., *Jewelry Design: The Artisan's Reference*, A & C Black, London, 2000.
- Sartin, John., *The Complete Photo Guide to Making Metal Jewelry*, Creative Publishing International, Minneapolis 2013. (<https://books.google.ro/books?id=Bh2Hkwp3kokC&printsec=frontcover&dq=the+complete+photo+guide+to+making+metal+jewelry&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiw5PrFqO3rAhVjIYsKHWfoC14Q6AEwAHoECAAAQAg#v=onepage&q=the%20complete%20photo%20guide%20to%20making%20metal%20jewelry&f=false>)
- Untracht, Oppi., *Jewelry concepts and technology*, Ed. Robert Hale, Londra, 2011 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Keyshot, canal youtube oficial - <https://www.youtube.com/@keyshot>
- Twinmotion, canal youtube oficial - <https://www.youtube.com/@twinmotion>
- D5Render, canal youtube oficial - <https://www.youtube.com/@D5Render>

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Tema 1 - DESIGNUL UNEI COLECȚII DE BIJUTERII – REACTUALIZAREA ȘI PROMOVAREA SIMBOLURILOR MOȘTENITE (ARTA POPULARĂ ROMÂNEASCĂ, MAGHIARĂ SAU SÂRBĂ DIN ZONA BANAT) SUB FORMA DETALIILOR INTEGRATE UNEI COLECȚII DE BIJUTERII CONTEMPORANE, PRINTABILE 3D. Se va realiza proiectul unei colecții de bijuterii contemporane destinate utilizării personale având în vedere următoarele criterii de realizare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptabilitatea formală obținută prin felul în care este gândit ansamblul compozițional. • Propunerea unui proces de producție, adaptat atât necesităților de modularitate și personalizare cât și celor de utilizare ale produsului de design. Preocuparea pentru ecologie și pentru folosirea judicioasă a materialelor este prioritară. • Adecvarea formală cu stilul estetic al tendințelor actuale de design. • Considerarea principiilor ergonomice în operarea și dimensionarea produsului de design. <p>Proiectul va urmări:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice <p>Prezentarea, suport vizual. Îndrumare și corectură individuală pe parcursul desfășurării proiectelor. Analiza, dialog, corecturi</p>	<p>Tutorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Silva, Arlindo, Simoes, Ricardo., <i>Handbook of Research on Trends in Product Design and Development</i>, Ed. Business Science Reference (IGI Global), Hershey, 2010.

<ul style="list-style-type: none"> • Dosar de cercetare / documentare, ce va urmări: 2p <ul style="list-style-type: none"> - stabilirea funcțiilor și obiectivele proiectului; - raportarea la alte proiecte similare și analiza obiectivă a acestora; - asimilarea cunoștințelor de utilizare a tehnologiei de printare 3D; - datele tehnice (materiale, tehnologii de realizare etc); - ergonomia; - devizele de cost și susținerea oportunității proiectului. • Planșă de prezentare format 50/70 cm, unde se vor regăsi următoarele: 4p <ul style="list-style-type: none"> - epură cotate și secțiuni; - vederi detaliate sau vederi explodate, după caz; - impresie artistică, includere în mediul de utilizare. • Prototip funcțional 4p Termene de predare: La finalul săptămânii din modulul prevăzut în orarul semestrial vor fi finalizate: dosarul cercetare / documentare, caietul cu schițe de idei și planșa de prezentare La finele semestrului - prototipul funcțional pe un material final: oțel, cupru, alamă, argint etc. 		
<p>Tema 2 - DESIGNUL ACCESORIILOR – TOC și/sau MASCĂ TOC ȘI GLEZNĂ DESTINATE UNOR MODULARIZĂRI CRESCUTE A PANTOFULUI TIP STILETTO. Se va realiza proiectul unui toc și/sau masca tocului și a gleznei destinate utilizării în condiții deosebite – evenimente limitate ca desfasurare de timp, având în vedere următoarele criterii de realizare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptabilitatea formală obținută prin felul în care este gândit ansamblul compozițional. • Propunerea unui proces de producție, adaptat atât necesităților de modularitate și personalizare cât și celor de utilizare ale produsului de design. Preocuparea pentru ecologie și pentru folosirea judicioasă a materialelor este prioritară. 	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice <p>Prezentarea, suport vizual. Îndrumare și corectură individuală pe parcursul desfășurării proiectelor. Analiza, dialog, corecturi</p>	<p>Tutorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Silva, Arlindo, Simoes, Ricardo., <i>Handbook of Research on Trends in Product Design and Development</i>, Ed. Business Science Reference (IGI Global), Hershey, 2010. <p>Participarea în cadrul unui eveniment expozițional</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Adecvarea formală cu stilul estetic al tendințelor actuale de design. • Considerarea principiilor ergonomice în operarea și dimensionarea produsului de design. Proiectul va urmări: • Dosar de cercetare / documentare, ce va urmări: 2p <ul style="list-style-type: none"> - stabilirea funcțiilor și obiectivele proiectului; - raportarea la alte proiecte similare și analiza obiectivă a acestora; - asimilarea cunoștințelor de utilizare a tehnologiei de printare 3D; - datele tehnice (materiale, tehnologii de realizare etc); - ergonomia; - devizele de cost și susținerea oportunității proiectului. • Planșă de prezentare format 50/70 cm, unde se vor regăsi următoarele: 4p <ul style="list-style-type: none"> - epură cotate și secțiuni; - vederi detaliate sau vederi explodate, după caz; - impresie artistică, includere în mediul de utilizare. • Prototip funcțional 4p Termene de predare: La finalul săptămânii din modulul prevăzut în orarul semestrial vor fi finalizate: dosarul cercetare / documentare, caietul cu schițe de idei și planșa de prezentare La finele semestrului - prototipul funcțional pe un material final: oțel, cupru, alamă, argint etc. 		<p>național / internațional și/sau a unui concurs de design național / internațional va ține cont și este corelată cu obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării.</p>
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciobanu, Doina., <i>Chihlimbarul: bijuterie și elixir</i>, Ed. Alpha MDN, Buzău, 2005 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Drutt, Helen., <i>Jewelry of our time: art, ornament and obsession</i>, Ed. Thames and Hudson, Londra, 1995 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Eakin, Jamie Cloud., <i>Bead embroidery jewelry projects: design and construction, ideas and inspiration</i>, Ed. Lark Jewelry & Beading, New York, 2013 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Gabriel, Hannelore., <i>Jewelry of Nepal</i>, Ed. Thames and Hudson, Londra, 1999 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) 		

- Hoffman, Jonas., Lecamp, Laurent., *Independent Luxury: The Four Innovation Strategies To Endure In The Consolidation Jungle*, Ed. Palgrave Macmillan, Houndmills, 2015.
(https://books.google.ro/books?id=1pNMCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Independent+Luxury:+The+Four+Innovation+Strategies+To+Endure+In+The+Consolidation+Jungle&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjWxqqhqO3rAhVqSoKHSrvB_oQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=Independent%20Luxury%3A%20The%20Four%20Innovation%20Strategies%20To%20Endure%20In%20The%20Consolidation%20Jungle&f=false)
- Hook, Abby., *Wire jewelry masterclass wrapped, coiled and woven pieces using fine materials*, Ed. Guild of Master Craftsman, Lewes, 2015 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Ionescu, Guy., *Manualul bijutierului*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979.
(https://www.academia.edu/11067388/Manualul_Bijutierului)
- Mihăescu, Camil., *Fotografia de bijuterie*, Universitatea de Vest Timișoara. Facultatea de Arte și Design, 2016 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Nichols, Sarah C., *Aluminum By Design*, Ed. Harry N. Abrams, New York, 2000 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Olver, Eliyabeth., *Jewelry Design: The Artisan's Reference*, A & C Black, London, 2000.
- Sartin, John., *The Complete Photo Guide to Making Metal Jewelry*, Creative Publishing International, Minneapolis 2013.
(<https://books.google.ro/books?id=Bh2Hkwp3kokC&printsec=frontcover&dq=the+complete+photo+guide+to+making+metal+jewelry&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiw5PrFqO3rAhVjIYsKHWfoC14Q6AEwAHoECAAAQA#v=onepage&q=the%20complete%20photo%20guide%20to%20making%20metal%20jewelry&f=false>)
- Untracht, Oppi., *Jewelry concepts and technology*, Ed. Robert Hale, Londra, 2011 (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Keyshot, canal youtube oficial - <https://www.youtube.com/@keyshot>
- Twinmotion, canal youtube oficial - <https://www.youtube.com/@twinmotion>
- D5Render, canal youtube oficial - <https://www.youtube.com/@D5Render>

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având la	50%

	aplicarea corectă, nu memorarea).	dispoziție cursul și bibliografia.	
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<p>Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale.</p> <p>Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.</p> <p>Pentru mărirea de notă se primește o temă în plus.</p>			

Data completării

11.09.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.7 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		Sculptură digitală pentru gaming I (FADLD 2115)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS, DO P

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					7
Examinări					5
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	47				
3.8 Total ore pe semestru	75				
3.9 Numărul de credite	3				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 % Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Utilizarea principalelor concepte din istoria designului, definirea abordării proiectului, contextualizarea rezultatului și argumentarea creației aplicate Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient Identificarea nevoilor clientului și realizarea unei cercetări de piață Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației în design. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. Absolventul poate să selecteze tehnologiile utilizate pentru demersul creativ în design. Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propriu.
------------	---

Abilități	<ul style="list-style-type: none"> Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient Respectarea brief-ului, convertirea specificațiilor în schițe de proiect, respectarea formatului publicabil și finalizarea proiectului în limitele de buget Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă a conceptului și prototiparea în designul graphic Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip.
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate Managementul timpului Gândire creativă Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate Gândire creativă Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Curs 1. Introducere; 2. Scurt istoric – evoluție în paralel cu dezvoltarea puterii de calcul; 3. Jocul – activitate recreativă, activitate stimulatorie și activitate educativă;	Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă <ul style="list-style-type: none"> https://www.youtube.com/watch?v=uHQ4WCU1WQc (youtube) https://www.youtube.com/watch?v=8Ryn7qm3CvI (youtube)

<p>4. Genuri de jocuri digitale – RPG, MMORPG, RTS, TBS, FPS etc.;</p> <p>5. Prezentare instrumente de lucru – software și hardware;</p> <p>6. Sculptarea digitală vs. modelarea poligonală;</p> <p>7. Prezentare proces de producție <i>gaming assets</i> – software de modelare, sculptare digitală, texturare, generatoare texturi, animație;</p> <p>8. Prezentare proces de producție <i>gaming characters</i> – software de modelare, sculptare digitală, texturare, generatoare texturi, animație;</p> <p>9. Fotogrametria și scanarea 3D - instrumente moderne de creație a caracterelor și asseturilor;</p> <p>10. Prezentare software de vizualizare;</p> <p>11. Prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei;</p> <p>12. Introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate de vizualizare;</p> <p>13. Setarea tipului de iluminat în funcție de specificul proiectului;</p> <p>14. Prezentare motoare grafice;</p> <p>(Blender, Maya, Cinema 4D, Cascadeur, Zbrush, 3D Coat, Armor Paint, Substance Painter, KeyShot, Unreal Engine, Unity, Meshroom etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • dezvoltarea abilităților de prezentare • puncte slabe / neclare <p>Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va fi predat folosind un permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=7kHi2OLAK2k (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=M5FEsrbsb_M&feature=emb_logo (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=R0PDCp0QF1o (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=mbfNlw2yjVc (youtube) • https://sundaysundae.co/unity-vs-unreal/ • https://www.youtube.com/watch?v=kGm_xhu42tU • https://www.youtube.com/watch?v=mZcLKcyHWDs <p>Referințe: Wolf J.P. Mark., <i>The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond</i>, Ed. ABC-CLIO, Santa Barbara, 2008</p>
<p>Bibliografie:</p>		

- Ahearn, Luke., *3D game textures*, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Crawford, Chris., *on Game Design*, Pearson Education, Indianapolis, 2003
- Dobrilova, Teodora., *How Much Is the Gaming Industry Worth in 2020?* (<https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/>)
- Cohen, D. S., *Producing games*, Ed. Focal Press, New York, 2010. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Giesen, Rolf., Khan, Anna., *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*, CRC Press, New York, 2017
- Millington, Ian., *Artificial intelligence for games*, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Montola, Markus., *Pervasive Games: Theory and Design*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- O'hailey, Tina., *Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People) 2nd Edition*, CRC Press, New York, 2018
- Porges, Seth., *How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation* (<https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-gameanimation/#736302813f6d>)
- Steed, Anthony., Oliveira, Manuel Fradinho., *Networked Graphics Building Networked Games and Virtual Environments*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Tickoo, Sham., *Autodesk Maya 2017 A Comprehensive Guide*, Purdue University Northwest, 2017
- Tickoo, Sham., *MAXON CINEMA 4D R18 Studio: A Tutorial Approach*, Purdue University Northwest, 2017
- Wolf J.P. Mark., *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, Ed. ABC-CLIO, Santa Barbara, 2008. (https://books.google.ro/books?id=XiM0ntMybNwC&printsec=frontcover&dq=gaming+history&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjn3aLW3u_rAhXII4sKHRH4AH0Q6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=gaming%20history&f=false)

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p><i>Aplicații practice:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Documentarea/cercetarea conceptelor artistice similare traseului ales (SF/HORROR/FANTASY); 2. Propunerea unei serie de schițe concept pentru un 	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de 	<p>Tutorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=BrRzeMY-aQI (photogrammetry to UE4) • https://www.youtube.com/watch?v=INJje8Hae7I (photogrammetry Meshroom)

<p>caracter umanoid de inspirație SF/HORROR/FANTASY;</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Adecvarea formală cu stilul estetic al tendințelor actuale de design de jocuri video – <i>hiper-realist, cartoonish, stylized</i>; 4. Stabilirea sau preluarea unor templateuri de lucru; 5. Alinierea tematică și estetică cerințelor stipulate de descrierea temei; 6. Crearea unei serii de concepte (concept art) pentru stabilirea detaliilor; 7. Sculptarea digitală a caracterului de joc (platformă software la alegere); 8. Retopologia manuală (platformă software la alegere) completă a caracterului la un nivel de max. 85K poligoane – echivalent LOD 0; 9. Retopologia automată (platformă software la alegere) completă a caracterului pentru concept art; 10. Desfășurarea texturilor – UV unwrap - (platformă software la alegere). 11. Pictarea cu diverse detalii și materialități a suprafețelor; 12. Exportul texturilor pe diversele canale necesare – diffuse, AO, bump (normals), displacement, roughness etc. 13. Importul modelului 3D (mesh) într-un software de randare/game engine, se vor adauga texturile pe diversele canale necesare – diffuse, AO, bump (normals), displacement, roughness etc. 	<p>rezolvare a temei practice</p> <p>Prezentarea - Suport vizual.</p> <p>Îndrumare și corectură individuală pe parcursul desfășurării proiectelor.</p> <p>Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții.</p> <p>Seminarul va fi predat folosind permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate.</p> <p>Analiza, dialog, corecturi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=nblqNp7XoWU (rigging UE4) • https://www.youtube.com/watch?v=knbZ_g8Hgwk&list=PLZlv_N0_O1gb2ZoKzTApbv3LvhaXJ9elg + https://www.unrealengine.com/en-US/blog/animation-and-rigging-toolkit-arrives-on-the-marketplace (Maya rigging tool for UE4) • https://www.youtube.com/watch?v=qWayxuYmjdy (Maya humanik plugin) • https://www.youtube.com/watch?v=JXXqLVCGDfA (rigging Cinema 4D using IKMAX) • https://www.youtube.com/watch?v=ieQY_Ox2Jes (cinema 4D rigging) • https://www.youtube.com/watch?v=6MLiml3ePXo (retopologie) <p>Studii de caz – proiecte proprii postate și prezentate Google Classroom, Google Meet, canalul youtube al Departamentului de Design și Arte Aplicate (https://www.youtube.com/channel/UCIMVx-Bd2nkR1Db4w_qzB7w)</p>
--	---	---

<p>14. Setarea scenei de prezentare și randarea conceptului</p> <p>Proiectul va urmări:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosar de cercetare / documentare și schițe, ce va urmări: 4p stabilirea funcțiilor și obiectivele proiectului; - Raportarea la alte proiecte similare și analiza obiectivă a acestora; - Asimilarea cunoștințelor de utilizare a uneltelor de lucru; - Crearea unei serii de concepte pe baza unei direcții anterior alese; - Incorporarea datelor tehnice. - Propunerea unei planșe de prezentare format 50/70 cm, unde se vor regăsi următoarele: 6p - Propunerea de vederi detaliate a procesului de sculptare, retopologie, pictare și obținere texturi; Impresie artistică, includere în mediul virtual de utilizare. <p>Termene de predare: La finalul săptămânii din modulul prevăzut în orarul semestrial vor fi finalizate: dosarul cercetare / documentare și schițe. La finele semestrului va fi prezentată planșa de prezentare.</p>		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/c/PolyToots/playlists • Ahearn, Luke., <i>3D game textures</i>, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Crawford, Chris., <i>on Game Design</i>, Pearson Education, Indianapolis, 2003 • Dobrilova, Teodora., <i>How Much Is the Gaming Industry Worth in 2020?</i> (https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/) • Cohen, D. S., <i>Producing games</i>, Ed. Focal Press, New York, 2010. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) 		

- Giesen, Rolf., Khan, Anna., *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*, CRC Press, New York, 2017
- Millington, Ian., *Artificial intelligence for games*, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Montola, Markus., *Pervasive Games: Theory and Design*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- O'hailey, Tina., *Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People) 2nd Edition*, CRC Press, New York, 2018
- Porges, Seth., *How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation* (<https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-gameanimation/#736302813f6d>)
- Steed, Anthony., Oliveira, Manuel Fradinho., *Networked Graphics Building Networked Games and Virtual Environments*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Tickoo, Sham., *Autodesk Maya 2017 A Comprehensive Guide*, Purdue University Northwest, 2017
- Tickoo, Sham., *MAXON CINEMA 4D R18 Studio: A Tutorial Approach*, Purdue University Northwest, 2017
- Wolf J.P. Mark., *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, Ed. ABC-CLIO, Santa Barbara, 2008.
(https://books.google.ro/books?id=XiM0ntMybNwC&printsec=frontcover&dq=gaming+history&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjn3aLW3u_rAhXII4sKHRH4AH0Q6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=gaming%20history&f=false)

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având	50%

	(înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	la dispoziție cursul și bibliografia.	
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<p>Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale.</p> <p>Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.</p> <p>Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.</p>			

Data completării

11.09.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.8 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		Sculptură digitală pentru gaming II (FADLD 2215)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	DS, DO P

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					6
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					6
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					6
Tutoriat					2
Examinări					2
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	22				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 % Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Utilizarea principalelor concepte din istoria designului, definirea abordării proiectului, contextualizarea rezultatului și argumentarea creației aplicate Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient Identificarea nevoilor clientului și realizarea unei cercetări de piață Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației în design. Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design. Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente. Absolventul poate să selecteze tehnologiile utilizate pentru demersul creativ în design. Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propriu.
------------	---

Abilități	<ul style="list-style-type: none"> • Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului • Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient • Respectarea brief-ului, convertirea specificațiilor în schițe de proiect, respectarea formatului publicabil și finalizarea proiectului în limitele de buget • Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium • Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație • Expertiza în designul grafic, dezvoltarea creativă a conceptului și prototiparea în designul graphic • Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. • Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip.
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate • Managementul timpului • Gândire creativă • Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate • Gândire creativă • Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. • Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor. • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată • pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Curs</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentare aprofundată a instrumentelor de lucru și a proceselor de producție <i>character</i> și <i>gaming assets</i>; 2. Tehnici de sculptare digitală; 3. Mouse vs. Tabletă; 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegere, prin proiecții imagini și</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p>

<ol style="list-style-type: none"> 4. Tehnici de modelare poligonală; 5. Tehnici de retopologie automată; 6. tehnici de retopologie manuală; 7. Obținerea desfășuratelor hărților de texturi – <i>UV unwrap</i>; 8. Obținerea texturilor <i>displacement</i> pentru înregistrarea detaliilor sculptate pe meshul <i>low poly</i>; 9. Optimizare – sistem complet LOD – <i>high poly to low poly</i>; 10. Pictarea și texturarea digitală; 11. <i>Character rigging</i> pentru concept art; 12. <i>Character rigging</i> pentru animație; 13. <i>IK vs. FK</i> pentru animația 3D; 14. Metode de reprezentare/rendare; 	<p>dezbatere (Studiu de caz)</p> <ul style="list-style-type: none"> • dezvoltare a abilităților de prezentare • puncte slabe / neclare <p>Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va fi predat folosind permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=uHQ4WCU1WQc (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=8Ryn7qm3CvI (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=7kHi2OLAK2k (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=M5FEsrbsb_M&feature=emb_logo (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=R0PDCp0QF1o (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=mbfNlw2yjVc (youtube) • https://sundaysundae.co/unit-y-vs-unreal/ https://www.youtube.com/watch?v=kGm_xhu42tU https://www.youtube.com/watch?v=mZcLKcyHWDs <p>Referințe: Wolf J.P. Mark., <i>The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond</i>, Ed. ABC-CLIO, Santa Barbara, 2008</p>
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ahearn, Luke., <i>3D game textures</i>, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Crawford, Chris., <i>on Game Design</i>, Pearson Education, Indianapolis, 2003 		

- Dobrilova, Teodora., *How Much Is the Gaming Industry Worth in 2020?* (<https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/>)
- Cohen, D. S., *Producing games*, Ed. Focal Press, New York, 2010. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Giesen, Rolf., Khan, Anna., *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*, CRC Press, New York, 2017
- Millington, Ian., *Artificial intelligence for games*, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Montola, Markus., *Pervasive Games: Theory and Design*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- O'hailey, Tina., *Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People) 2nd Edition*, CRC Press, New York, 2018
- Porges, Seth., *How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation* (<https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-gameanimation/#736302813f6d>)
- Steed, Anthony., Oliveira, Manuel Fradinho., *Networked Graphics Building Networked Games and Virtual Environments*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Tickoo, Sham., *Autodesk Maya 2017 A Comprehensive Guide*, Purdue University Northwest, 2017
- Tickoo, Sham., *MAXON CINEMA 4D R18 Studio: A Tutorial Approach*, Purdue University Northwest, 2017
- Wolf J.P. Mark., *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, Ed. ABC-CLIO, Santa Barbara, 2008.
(https://books.google.ro/books?id=XiM0ntMybNwC&printsec=frontcover&dq=gaming+history&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjn3aLW3u_rAhXII4sKHRH4AH0Q6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=gaming%20history&f=false)

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p><i>Aplicații practice RIGGING CHARACTER DE JOC:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizarea unui model 3D umanoid <i>stock</i> în realizarea rigging-ului caracterului de joc; 2. Stabilirea sau preluarea unor <i>templateuri</i> de lucru; 3. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D <i>stock</i> - <i>trunchi</i>; 4. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 	<p>documentarea independentă managementul timpului de pregătire a sarcinii exersarea capacității de rezolvare a temei practice Prezentarea - Suport vizual.</p>	<p>Tutorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=BrRzeMY-aQI (photogrammetry to UE4) • https://www.youtube.com/watch?v=INJje8Hae7I (photogrammetry Meshroom) • https://www.youtube.com/watch?v=nblqNp7XoWU (rigging UE4)

<p>3D stock – cap;</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D stock – membrele superioare; 6. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D stock - membrele inferioare; 7. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D stock – apendice (coadă, păr etc.); 8. Utilizarea metodelor IK și/sau FK în funcție de necesitate; 9. Conectarea elementelor vestimentare și a <i>asseturilor</i> scheletului; 10. Alinierea mișcărilor la amplitudinea exemplelor prezentate; 11. Crearea a 3 poziții dinamice pe baza exemplelor prezentate; 12. Propunerea de vederi detaliate a procesului de rigging; 13. Impresie artistică, includere în mediul virtual de utilizare; 14. Planșă de prezentare format 50/70 cm, unde se va regăsi odesfășurată în 3x2 benzi colaj de imagini. <p>Termene de predare: La finalul săptămânii din modulul prevăzut în orarul semestrial vor fi finalizate pozițiile personajului. La finele semestrului va fi prezentată planșa de prezentare.</p>	<p>Îndrumare și corectură individuală pe parcursul desfășurării proiectelor. Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Seminarul va fi predat folosind permanent un foarte bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate. Analiza, dialog, corecturi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=knbZ_g8Hgvk&list=PLZlv_N0_O1gb2ZoKzT_Apbv3LvhaXJ9elg + https://www.unrealengine.com/en-US/blog/animation-and-rigging-toolkit-arrives-on-the-marketplace (Maya rigging tool for UE4) • https://www.youtube.com/watch?v=qWayxuYmjdY (Maya humanik plugin) • https://www.youtube.com/watch?v=JXXqLVCgDfA (rigging Cinema 4D using IKMAX) • https://www.youtube.com/watch?v=ieQY_Ox2Jcs (cinema 4D rigging) • https://www.youtube.com/watch?v=6MLiml3ePXo (retopologie) <p>Studii de caz – proiecte proprii postate și prezentate pe canalul youtube al Departamentului de Design și Arte Aplicate (https://www.youtube.com/channel/UCIMVx-Bd2nkR1Db4w_qzB7w)</p>
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/c/PolyToots/playlists • Ahearn, Luke., <i>3D game textures</i>, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Crawford, Chris., <i>on Game Design</i>, Pearson Education, Indianapolis, 2003 • Dobrilova, Teodora., <i>How Much Is the Gaming Industry Worth in 2020?</i> (https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/) 		

- Cohen, D. S., *Producing games*, Ed. Focal Press, New York, 2010. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Giesen, Rolf., Khan, Anna., *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*, CRC Press, New York, 2017
- Millington, Ian., *Artificial intelligence for games*, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Montola, Markus., *Pervasive Games: Theory and Design*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- O'hailey, Tina., *Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People) 2nd Edition*, CRC Press, New York, 2018
- Porges, Seth., *How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation* (<https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-gameanimation/#736302813f6d>)
- Steed, Anthony., Oliveira, Manuel Fradinho., *Networked Graphics Building Networked Games and Virtual Environments*, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara)
- Tickoo, Sham., *Autodesk Maya 2017 A Comprehensive Guide*, Purdue University Northwest, 2017
- Tickoo, Sham., *MAXON CINEMA 4D R18 Studio: A Tutorial Approach*, Purdue University Northwest, 2017
- Wolf J.P. Mark., *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, Ed. ABC-CLIO, Santa Barbara, 2008.
(https://books.google.ro/books?id=XiM0ntMybNwC&printsec=frontcover&dq=gaming+history&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjn3aLW3u_rAhXII4sKHRH4AH0Q6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=gaming%20history&f=false)

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate,	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe.	50%

	asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție cursul și bibliografia.	
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<p>Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesională.</p> <p>Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.</p> <p>Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.</p>			

Data completării

11.09.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

11. Salariul minim de încadrare

Salariul minim de încadrare pentru un profesor universitar titular este de 7113 lei.

12. Extras din statul de funcții care evidențiază postul vacant pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică

22				Concept și proiectare în arhitectură decorative V	AD	III	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
23				Arte decorative -materiale -procese VI	AD	III	1,50	1,50	0,00	0,00	0,00	3,00	3,00	1,00	0,00	3,00	0,00			
23				Metodologia cercetării și tehnici avansate de trans.	AD	III	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	1,00	0,00	2,00	0,00			
23				Obiecte și structuri ambientale I	AD	II	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00	1,00	0,00		
23				Obiecte și structuri ambientale II	AD	I	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00	1,00	0,00		
23				Voluntariat	MDV, AD	I, II, III	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00	1,00	0,00		
23				Voluntariat	MDV, AD	I, II, III	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00	1,00	0,00		
24	Asistent	Fed Claudia	Asistent	Fed Claudia																
24				Bazele construcției imaginii digitale I	D DA a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00			1	
24				Bazele construcției imaginii digitale I	D DA b	I/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00			0,50	
24				Bazele construcției imaginii digitale I	D DP a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Bazele construcției imaginii digitale II	D DA a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Bazele construcției imaginii digitale II	D DA b	I/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție III	D DG b	III/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție III	D DG c	III/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție III	D DG c	III/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție IV	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție IV	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție IV	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție IV	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Design grafic - compoziție IV	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Pregătire de țară I	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Pregătire de țară I	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Pregătire de țară I	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Pregătire de țară I	D DG c	IV/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Stagiul de practică	D	II	4,00	4,00	0,00	0,00	0,00	0,00	8,00	4,00	4,00	4,00	0,00			
24				Comunicare vizuală I	D DA a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Comunicare vizuală I	D DG b	I/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Comunicare vizuală I	D DG c	I/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Comunicare vizuală I	D DP d	I/d	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Comunicare vizuală II	D DA a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Comunicare vizuală II	D DG b	I/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Comunicare vizuală II	D DG c	I/c	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Comunicare vizuală II	D DP d	I/d	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Procesarea imaginii pe calculator I	AD	I	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24				Procesarea imaginii pe calculator II	AD	II	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
24							14,50			0,00								1,5		
25	Asistenți cercetare	Mic Bianca																		
25							40 ore cercetare / an șt.													
25							40,00													
26	Asistenți cercetare	Pădurcan Căzara																		
26							40 ore cercetare / an șt.													
26							40,00													
27	Asistenți cercetare	Plesă Andreea																		
27							40 ore cercetare / an șt.													
27							40,00													
28	Profesor	Promovare		Design de produs - compoziție IV	D DP d	IV/d	3,00	3,00	3,00	3,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			4	
28				Design de produs - compoziție VI	D DP c	VI/c	2,00	2,00	2,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			5,00	
28				Creele de produs și design interior I	MDP	SA	1,50	1,50	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	1,50	2,00	0,00				
28				Perspectivă, geometrie descriptivă II	D DA a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
28							7,00			1,00								9,00		
29	Profesor	Promovare		istoria designului II	D	II	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			4	
29				istoria designului III	D	III	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			5,00	
29				istoria designului I	D	I	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
29				istoria designului I	MDV, AD	II	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
29				istoria artei I	D	I	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
29				istoria artei II	D	II	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
29				istoria artei III	D	III	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
29							7,00			7,00								9,00		
30	Conferezier	Promovare		3D design I	D	I	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			4	
30				3D design II	D	II	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			4,00	
30				3D design III	D	III	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
30				3D design IV	D	IV	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
30				Design de biuterie - compoziție II	D DP c	II/c	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	1,00	2,00	0,00				
30				Design de biuterie - compoziție I	D DP c	II/c	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	1,00	2,00	0,00				
30				Sculturnă digitală pentru gaming I	D	II	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
30				Sculturnă digitală pentru gaming II	D	II	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00				
30							8,00			8,00								8,00		
31	Asistent	Concurs		Procesarea digitală a imaginii I	MDV a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00			1	
31				Procesarea digitală a imaginii I	MDV b	I/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00			4,00	
31				Procesarea digitală a imaginii II	MDV a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
31				Procesarea digitală a imaginii II	MDV b	I/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
31				Croi și construcția țiparului I	MDV a	I/a	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
31				Croi și construcția țiparului I	MDV b	I/b	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	1,00	0,00				
31				Croi și construcția țiparului II	MDV	II	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00								

13. Programa aferentă examenului de promovare în cariera didactică – tematica probelor de examen

- Tehnici de retopologie manuală în optimizarea jocurilor video.
- Manipularea și poziționarea solidelor în spațiul virtual prin intermediul operațiunilor tip array.
- Obținerea desfășuratelor hărților de texturi – *UV unwrap*.
- Optimizare – sistem complet LOD – *high poly to low poly*.
- Tehnicile moderne de proiectare, prelucrare și finisare a bijuteriei.

Extras proces verbal
la Ședința Consiliului Facultății de Arte și Design
din data de 20.03.2024

Prezenta conform convocatorului.

-Omis cele de omis-

La punctul 1 din ordinea de zi, au fost prezentate și votate posturile didactice oferite spre concurs în semestrul al II-lea al anului universitar 2023 – 2024, detaliate după cum urmează:

Departamentul Arte Vizuale:

Profesor poziția 33

Explorări creative în compoziția picturii I;
Explorări creative în compoziția picturii II;
Explorări creative în compoziția picturii III;
Explorări creative în compoziția picturii IV;
Studiul compoziției pentru pictură VI.

Departamentul Design și Arte Aplicate:

Conferențiar poziția 30

3D design I;
3D design II;
3D design III;
3D design IV;
Design de bijuterie – compoziție II;
Design de bijuterie – compoziție I;
Sculptură digitală pentru gaming I;
Sculptură digitală pentru gaming II.

Profesor poziția 28

Design de produs – compoziție IV;
Design de produs – compoziție VI;
Creație de produs și design interior I;
Perspectivă, geometrie descriptivă II.

Profesor poziția 29

Istoria designului II;
Istoria designului III;
Istoria designului I;
Istoria designului I;
Istoria artei I;
Istoria artei II;
Istoria artei III.

Consiliul Facultatii a hotărât după cum urmează:

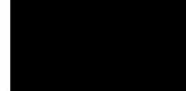
-se aprobă în unanimitate scoaterea la concurs a posturilor: *Profesor poziția 33* – Departamentul Arte Vizuale, *Conferențiar poziția 30*, *Profesor poziția 28*, *Profesor poziția 29* – Departamentul Design și Arte Aplicate.

-Omis cele de omis-

Decan,
Conf.univ. dr. Diana ANDREESCU



Secretar șef fac.,
Ionela SZUROMI



**Extras
din Procesul verbal**

Încheiat azi, data de 18.03.2024, în urma ședinței Consiliului Departamentului Design și Arte Aplicate, asupra următoarelor puncte de pe ordinea de zi:

1. Avizarea posturilor didactice pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică pentru semestrul II al anului universitar 2023-2024 și a referatelor privind necesitatea organizării de examen de promovare pentru aceste posturi.

2. Diverse

Domnul conf.univ.dr. Iosif Mihailo, în calitate de director de departament, a dat citire și a supus la vot punctele de pe ordinea de zi. La punctul I de pe ordinea de zi a fost votat separat fiecare post propus pentru promovare împreună cu referatul aferent fiecăruia dintre acestea.

Rezultatul votului pentru postul conferențiar 30 a fost după cum urmează:

din totalul de 5 membri- voturile exprimate au fost 3 „pentru” și 1 abținere, un membru fiind absent

- Omis cele de omis -

Director Departament Design și Arte Aplicate

Conf.univ.dr. Iosif Mihailo

CONVOCATOR

pentru ședința Consiliului Departamentului Design și Arte Aplicate
din data de **18.03.2024**, ora 10.30

Ordinea de zi:

1. Avizarea posturilor didactice pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică pentru semestrul II al anului universitar 2023-2024 și a referatelor privind necesitatea organizării de examen de promovare pentru aceste posturi
2. Diverse

Conf.univ.dr. Valentina Ștefănescu [REDACTED]

Lect.univ.dr. Alexandru Bunii [REDACTED]

Lect.univ.dr. Sergiu Zegrean [REDACTED]

Lect.univ.dr. Eniko Szucs [REDACTED]

Lect.univ.dr. Cristina Lazăr [REDACTED]

Director Departament Design și Arte Aplicate

Conf.univ.dr. Ioșif Mihailo
[REDACTED]

Data

21.03.2024

Director department Design și Arte Aplicate,

conf.univ.dr. Iosif Mihailo

