

Referat privind necesitatea scoaterii la concurs a postului didactic de asistent, poziția 36, din cadrul Departamentului Design și Arte Aplicate

Post pe perioadă determinată de 3 ani

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

Structura postului:

3D design

Concept design în animație și gaming

Metodologia elaborării lucrării de licență

Perspectivă, geometrie descriptivă

Proiectare pentru design

Sculptură digitală pentru gaming

Tehnologii, materiale și machetare

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

Disciplinele 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. Disciplinele sunt printre cele mai atractive la nivelul programului de studii *Design*, oferind cunoștințe și abilități specifice de care depinde buna desfășurare a multor altor discipline ulterioare. Printre altele, amintim aici problematicile de modelare digitală și reprezentare virtuală prin multiple abordări. Sunt aduse în sprijinul pregătirii de specialitate a studentului metode și strategii de creație adecvare contemporaneității, prin stimularea creativității și a inovației.

În cadrul acestor discipline menționate se recurge îndeobște la mijloace moderne de generare a formelor și de transpunere efectivă sau virtuală. Este acoperită și aria epistemică a *gaming*-ului prin una dintre cele mai noi discipline din planul de învățământ al programului de

Referat privind necesitatea scoaterii la concurs a postului didactic de asistent, poziția 36, din cadrul Departamentului Design și Arte Aplicate

Post pe perioadă determinată de 3 ani

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

Structura postului:

3D design

Concept design în animație și gaming

Metodologia elaborării lucrării de licență

Perspectivă, geometrie descriptivă

Proiectare pentru design

Sculptură digitală pentru gaming

Tehnologii, materiale și machetare

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

Disciplinele 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. Disciplinele sunt printre cele mai atractive la nivelul programului de studii *Design*, oferind cunoștințe și abilități specifice de care depinde buna desfășurare a multor altor discipline ulterioare. Printre altele, amintim aici problematicile de modelare digitală și reprezentare virtuală prin multiple abordări. Sunt aduse în sprijinul pregătirii de specialitate a studentului metode și strategii de creație adecvare contemporaneității, prin stimularea creativității și a inovației.

În cadrul acestor discipline menționate se recurge îndeobște la mijloace moderne de generare a formelor și de transpunere efectivă sau virtuală. Este acoperită și aria epistemică a *gaming*-ului prin una dintre cele mai noi discipline din planul de învățământ al programului de

studii *Design*, aceasta fiind studiată într-o manieră ce asigură studenților competențe armonizate cu aspectele procesuale specifice industriilor creative din domeniul jocurilor video și al resurselor digitale. Se abordează aspecte ce țin de activitățile designerilor de jocuri video, ale modelatorilor 3D și ale designerilor de produs, într-o abordare comprehensivă. Se asigură astfel un anumit traseu ce poate fi particularizat, preambul pentru *Game Art*, programul masteral nou acreditat în cadrul instituției noastre.

Disciplinele amintite mai sus sunt de factură tehnico-practică, asigurând necesarul de cunoștințe pentru a desfășura un proiect de design, atât sub aspect proiectiv, cât și ca moduri specifice de transpunere și reprezentare. Se asigură cunoștințe și competențe specifice, abordând aspecte ce țin de activitățile designerilor și a altor entități din procesul de proiectare, într-o abordare comprehensivă.

Înscriindu-se în contextul realizării obiectivelor din planul de dezvoltare al departamentului considerăm că scoaterea la concurs 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 *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* sau să aibă calitatea de doctorand în domeniul *Arte Vizuale*.

Candidații trebuie să îndeplinească un punctaj minimal aferent gradului didactic de asistent, conform standardelor și criteriilor minime și obligatorii pentru acordarea titlurilor didactice la Facultatea de Arte și Design.

Candidații trebuie să fi parcurs programe acreditate de formare psihopedagogică în domeniul *Arte Vizuale* sau să facă dovada parcurgerii programelor de formare după *Modelul reflexiv – colaborativ de instruire (RCL)*, dezvoltat la Universitatea de Vest din Timișoara.

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, 26.09.2024.*

- *Standardele minimale și obligatorii pentru acordarea titlurilor didactice la Facultatea de Arte și Design.*

3. Perspectivele postului

Postul este structurat din discipline aferente ciclului de studii *licență*. Tipul disciplinelor, prin caracterul lor aplicativ și de actualitate, asigură perspectivele postului pe termen mediu, în orice variantă de evoluție a programului de studii *Design*.

Performanțele programului de studii amintit asigură perspectiva postului, ținând cont de faptul că în elaborarea proiectelor, disciplinele sunt parte integrantă din nucleul conținutului practic, de efectivitate. În structura postului se regăsesc activități de laborator pentru disciplinele de specialitate menționate. Este înregistrat un interes constant crescut al candidaților pentru programul de studii *Design*, lucru care asigură viabilitatea postului pe perioada de cel puțin trei ani.

Departamentul de Design și 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 și licență.
- Introducerea unui nou program masteral cu predate în limba engleză, unic în țară;
- Configurarea cu posturi vacante 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 îndreptătesc 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

Din punct de vedere al resursei umane, situația la nivelul Departamentului de Design și Arte Aplicate este următoarea, pentru anul universitar 2024-2025: Profesori: 3 (11.1%), Conferențieri: 11 (40.7%), Lectori: 8 (29.6%), Asistenți: 5 (18.5%). Se poate observa un oarecare echilibru al raportului dintre posturile mari (profesori și conferențieri) care reprezintă 48% și cele mici (lector și asistent) în procent de 52%.

Așadar, ocuparea prin concurs a postului ofertat, de asistent, ar contribui la consolidarea echilibrului configurației 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 posturilor scoase la concurs

Pentru programul de licență *Design*, numărul de studenți înscriși arată o creștere sustenabilă, pe perioada 2022-2024:

În anul universitar 2022-2023 – au fost admiși 52 studenți din care 45 pe locuri bugetate.

În anul universitar 2023-2024 – au fost admiși 62 studenți din care 56 pe locuri bugetate.

În anul universitar 2024-2025 – au fost admiși 60 studenți din care 54 pe locuri bugetate.

Adresabilitatea studenților este în creștere, fapt demonstrat de aceste date. Atractivitatea programului de studii va putea menține o justă distribuție a studenților bugetați, în comparație cu cei aflați la formă 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 sustenabil de cadre didactice titulare pentru fiecare program de studii și pentru fiecare rută de studiu din cadrul programului cu mai multe calificări, aspect necesar 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, în departament există un număr de patru conducători științifici de doctorat din rândul titularilor și un număr de opt doctoranzi care susțin ore de seminarii și lucrări conform contractelor de studii doctorale.

Structura posturilor, la nivel de departament, relevă următoarele aspecte: 52% posturi de profesori și conferențieri (3 profesori, 11 conferențieri) și 48% posturi de lectori și asistenți (8 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.

În anul 2019 Departamentul Design și Arte Aplicate avea 21 de titulari, actualmente are 27. Iar, la finele concursurilor propuse pentru anul universitar 2024-2025, dacă totul decurge cum e planificat, vor fi 34 de posturi la DDAA. Toate posturile de intrare în sistem propuse sunt de lectori și asistenți, perioadă nedeterminată și determinată. În această linie a dinamicii și dezvoltării, dar și a echilibrării echitabile, se înscrie și postul de asistent propus pentru programul de studii *Design*.

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 simpozioanelor 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 a fi scos la concurs, 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.

I. DATE PRIVIND IDENTIFICAREA POSTULUI

1. Numele și prenumele titularului:
2. Facultate: **Facultatea de Arte și Design**
3. Departament: **Design și Arte Aplicate**
4. Denumirea postului: **ASISTENT UNIVERSITAR / Cod COR: 231001**

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:

¹ Pentru funcțiile de conducere

- subordonat față de: **DIRECTOR 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 partenere Departamentului/Facultății/Universității de Vest din Timișoara.

IV. OBIECTIVELE SPECIFICE POSTULUI

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
1. Cursuri de turism pentru studenți
2. Cursuri sportive pentru studenți sau copiii angajaților
3. Gimnastică aerobică
4. Antrenamente cu echipe reprezentative (atletism, jocuri sportive)
5. Îndrumarea loturilor sportive în timpul desfășurării competițiilor
6. Organizarea de crosuri sau alte manifestări sportive de interes universitar sau național
7. Îndrumarea formațiilor artistice de interes universitar
8. Organizarea manifestărilor artistice
VIII. Activități de evaluare
1. Evaluare în cadrul pregătirii prin doctorat ⁶ :
- Comisie concurs de admitere

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)

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

<ul style="list-style-type: none"> - 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) <p>2. Evaluare în cadrul concursurilor de admitere la toate formele de învățământ (inclusiv postuniversitar, altele decât doctoratul):</p> <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 <p>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:</p> <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 <p>4. Evaluare și activități complementare în cadrul comisiilor de finalizare a studiilor universitare sau postuniversitare</p> <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
XIII. Activități privind promovarea cadrelor didactice din învățământul preuniversitar
<p>1. Definitivatul</p> <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 <p>2. Gradul didactic II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare programe și bibliografie - 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

<ul style="list-style-type: none"> - 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 sau profesor 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>
I. Pregătire individuală (autoperfecționare)
II. Audiarea unor cursuri sau parcurgerea unor module de curs. Parcurgerea completă a formelor postuniversitare de învățământ în domeniul de activitate sau într-unul complementar
III. Participarea la conferințe, simpozioane, congrese ș.a., organizate în domeniul de activitate principal sau în domenii interdisciplinare
IV. Organizarea de congrese ș.a., în domeniul de activitate sau în domenii colaterale (complementare)
V. Înființarea, amenajarea și modernizarea laboratoarelor, a stațiilor-pilot, a centrelor de excelență (cercetare), a aparaturii de laborator ș.a.
VI. Organizarea de schimburi academice între diferite universități din țară și din străinătate
VII. Participarea la programele internaționale la care România este parte
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. 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;

– se pot detalia alte sarcini, atribuții, responsabilități, obiective și/sau termene stabilite nominal de către șeful ierarhic superior;

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, aparatului, 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.

X. 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.

XI. 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 departament.

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

Semnatura _____

Decan Facultate

Semnatura _____

Director Resurse Umane

Semnatura _____

Titular post

Semnatura _____

Data:

10. Fișele disciplinelor incluse în post

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și Design
1.3 Departamentul	Arte Vizuale/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	I	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS/ DOP

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:					47 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
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

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

Obiectivele disciplinei	<p>Pe parcursul semestrului studenții vor parcurge și asimila o serie de noțiuni teoretice privind modelarea de tip sculptură digitală utilizată în industriile creative.</p> <p>Vor dobândi competențe practice privind elaborarea modelelor 3D adaptate pentru concept art și game art.</p>
-------------------------	---

Cunoștințe	<p>(DA)</p> <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 <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificarea nevoilor clientului și realizarea unei cercetări de piață • Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație <p>Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației în design.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>(DA)</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>(DA)</p> <ul style="list-style-type: none"> Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate Managementul timpului Gândire creativă <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate Gândire creativă <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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"> Introducere; Scurt istoric – evoluție în paralel cu dezvoltarea puterii de calcul; Jocul – activitate recreativă, activitate stimulatorie și activitate educativă; Genuri de jocuri digitale – RPG, MMORPG, RTS, TBS, FPS etc.; Prezentare instrumente de lucru – software și hardware; 	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)</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=uHQ4WCU1WQc (youtube)

<p>6. Sculptarea digitală vs. modelarea poligonală; 7. Prezentare proces de producție <i>gaming assets</i> – software de modelare, sculptare digitală, texturare, generatoare texturi, animație; 8. Prezentare proces de producție <i>gaming characters</i> – software de modelare, sculptare digitală, texturare, generatoare texturi, animație; 9. Fotogrametria și scanarea 3D - instrumente moderne de creație a caracterelor și asseturilor; 10. Prezentare software de vizualizare; 11. Prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei; 12. Introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate de vizualizare; 13. Setarea tipului de iluminat in funcție de specificul proiectului; 14. Prezentare motoare grafice;</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 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=8Ryn7qm3CvI (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=7kHi2OLAK2k (youtube) • https://www.youtube.com/watch?v=M5FEsrbsbM&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>Software gratuit sau ieftin:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.unrealengine.com/en-US/ (gratuit noncomercial) • https://store.unity.com/#plans-individual (gratuit noncomercial) • https://www.blender.org/ (gratuit) • https://www.maxon.net/en-us/ (educational gratuit) • https://cascadeur.com/ (gratuit) • https://armorpaint.org/ (16 euro) • https://www.substance3d.com/subscribe/ (educațional gratuit) • http://boundingboxsoftware.com/materialize/ (gratuit)
<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"> • https://store.pixologic.com/zbrush-academic-license.html (educațional gratuit) • https://3dcoat.com/community/academic-program/ (educațional gratuit) • https://alicevision.org/ (gratuit) <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>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</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., <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., <i>Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing</i>, CRC Press, New York, 2017 • Millington, Ian., <i>Artificial intelligence for games</i>, Ed. CRC Press, Boca Raton, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Montola, Markus., <i>Pervasive Games: Theory and Design</i>, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • O'hailey, Tina., <i>Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People) 2nd Edition</i>, CRC Press, New York, 2018 • Porges, Seth., <i>How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation</i> (https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-gameanimation/#736302813f6d) • Steed, Anthony., Oliveira, Manuel Fradinho., <i>Networked Graphics Building Networked Games and Virtual Environments</i>, Ed. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. (BIBLIOTECA Eugen Todoran – UVT Timisoara) • Tickoo, Sham., <i>Autodesk Maya 2017 A Comprehensive Guide</i>, Purdue University Northwest, 2017 • Tickoo, Sham., <i>MAXON CINEMA 4D R18 Studio: A Tutorial Approach</i>, Purdue University Northwest, 2017 	

<p>• 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)</p>		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Aplicații practice:</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 caracter umanoid de inspirație SF/HORROR/FANTASY; 3. Adecvarea formală cu stilul estetic al tendințelor actuale de design de jocuri video – <i>hyper-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. 14. Setarea scenei de prezentare și randarea conceptului <p>Proiectul va urmări:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • documentare a 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. 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,</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) • https://www.youtube.com/watch?v=knbZ_g8Hgvk&list=PLZlv_NO01gb2ZoKzTApbv3LvhaxJ9elg + 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)

<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>colecții de reviste și cărți de specialitate. Analiza, dialog, corecturi</p>	<p>Studii de caz – proiecte proprii postate și prezentate Google Classroom, canalul youtube al Departamentului de Design și Arte Aplicate (https://www.youtube.com/channel/UCIMVx-Bd2nkR1Db4w_qzB7w)</p> <p>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</p>
---	---	--

Bibliografie:

- <https://www.youtube.com/c/PolyToots/playlists>
- 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)

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 profesională. 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

16.09.2023

Data avizării în departament

Titular de disciplină

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.2 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și Design
1.3 Departamentul	Arte Vizuale/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	E	2.7 Regimul disciplinei	DS/ DOP

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:					47 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					5
Examinări					7
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"> Parcursarea 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
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

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

Obiectivele disciplinei	<p>Pe parcursul semestrului studenții vor parcurge și asimila o serie de noțiuni teoretice privind modelarea de tip sculptură digitală utilizată în industriile creative.</p> <p>Vor dobândi competențe practice privind elaborarea modelelor 3D adaptate pentru concept art și game art.</p>
-------------------------	---

Cunoștințe	<p>(DA)</p> <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 <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>(DA)</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizarea documentării pentru proiect, monitorizarea evoluțiilor tehnologiilor specifice designului Dezvoltarea și implementarea conceptului de design pentru ambient <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>(DA)</p> <ul style="list-style-type: none"> Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate Managementul timpului Gândire creativă <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate Gândire creativă <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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"> Prezentare aprofundată a instrumentelor de lucru și a proceselor de producție <i>character și gaming assets</i>; Tehnici de sculptare digitală; Mouse vs. Tabletă; Tehnici de modelare poligonală; Tehnici de retopologie automată; tehnici de retopologie manuală; 	<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>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=uHQ4WCU1WQc (youtube) https://www.youtube.com/watch?v=8Ryn7qm3CvI (youtube) https://www.youtube.com/watch?v=7kHi2OLAK2k (youtube)

<p>7. Obținerea desfășuratelor hărților de texturi – <i>UV unwrap</i>;</p> <p>8. Obținerea texturilor <i>displacement</i> pentru înregistrarea detaliilor sculptate pe meshul <i>low poly</i>;</p> <p>9. Optimizare – sistem complet LOD – <i>high poly to low poly</i>;</p> <p>10. Pictarea și texturarea digitală;</p> <p>11. <i>Character rigging</i> pentru concept art;</p> <p>12. <i>Character rigging</i> pentru animație;</p> <p>13. <i>IK vs. FK</i> pentru animația 3D;</p> <p>14. Metode de reprezentare/rendare;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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=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>Software gratuit sau ieftin:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.unrealengine.com/en-US/ (gratuit noncomercial) • https://store.unity.com/#plans-individual (gratuit noncomercial) • https://www.blender.org/ (gratuit) • https://www.maxon.net/en-us/ (educational gratuit) • https://cascadeur.com/ (gratuit) • https://armorpaint.org/ (16 euro) • https://www.substance3d.com/subscribe/ (educațional gratuit) • http://boundingboxsoftware.com/materialize/ (gratuit) • https://store.pixologic.com/zbrush-academic-license.html (educațional gratuit) • https://3dcoat.com/community/academic-program/ (educațional gratuit) • https://alicevision.org/ (gratuit) <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>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</p>
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bunii, Alexandru., <i>Sculptare digitală</i>: https://youtu.be/c-os6f3xhsu 		

- Bunii, Alexandru., *Retopologie și pictură (texturare)*: https://youtu.be/_sdjj9jzt_a
- Bunii, Alexandru., *Export texturi*: https://youtu.be/y7eau_29zbs
- Bunii, Alexandru., *Exemplificare randare*: <https://youtu.be/bhgrmipi9we>
- 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>Aplicații practice RIGGING CHARACTER DE JOC:</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> - trunchi; 4. Crearea unui schelet suprapus 	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice 	<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=nbIqNp7XoWU (rigging UE4)

<p>dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D <i>stock</i> – cap;</p> <p>5. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D <i>stock</i> – membrele superioare;</p> <p>6. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D <i>stock</i> - membrele inferioare;</p> <p>7. Crearea unui schelet suprapus dimensiunilor și proporțiilor modelului 3D <i>stock</i> – apendice (coadă, păr etc.);</p> <p>8. Utilizarea metodelor IK și/sau FK în funcție de necesitate;</p> <p>9. Conectarea elementelor vestimentare și a <i>asseturilor</i> scheletului;</p> <p>10. Alinierea mișcărilor la amplitudinea exemplilor prezentate;</p> <p>11. Crearea a 3 poziții dinamice pe baza exemplilor prezentate;</p> <p>12. Propunerea de vederi detaliate a procesului de rigging;</p> <p>13. Impresie artistică, includere în mediul virtual de utilizare;</p> <p>14. Planșă de prezentare format 50/70 cm, unde se va regăsi o desfășurată în 3x2 benzi colaj de imagini.</p> <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>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=knbZ_g8Hgvk&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_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>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</p>
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/c/PolyToots/playlists • Bunii, Alexandru., <i>Democratizing creativity</i>, pag.7 https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=922674 • Bunii, Alexandru., <i>Democratizing creativity II</i>, pag.43 https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=924535 		

- 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_rAhXlI4sKHRH4AH0Q6AEwAXoECAAQAg#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 (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 mărire de notă se primește o temă în plus.</p>			

Data completării
16.09.2023

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 și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclu 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/ DOP

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:					47 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
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 3D Design I, 3D Design II, 3D Design III
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
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

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

Obiectivele disciplinei	<p>Pe parcursul semestrului studenții vor parcurge și asimila o serie de noțiuni teoretice privind modelarea CAD în industriile creative. Vor dobândi competențe practice privind elaborarea modelelor 3D adaptate pentru prototipare și producția de serie.</p>
-------------------------	--

Cunoștințe	<p>(DA)</p> <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 <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpunerea în concept grafic și adaptarea la tipul de medium • Desktop publishing, prepress și folosirea suitei software pentru creație <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>(DA)</p> <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 <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>(DA)</p> <ul style="list-style-type: none"> Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate <p>(DG)</p> <ul style="list-style-type: none"> Eficientizarea muncii și orientarea spre obiective, rezultate Gândire creativă <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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"> Prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei - Keyshot; Introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate - Keyshot; Metode de texturare, aplicarea de materiale, editarea de materiale, realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale - Keyshot; 	<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 permanentă corecturi și discuții cu studenții.</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=wAaCJkZwNRO https://www.youtube.com/watch?v=wAaCJkZwNRO

<ol style="list-style-type: none"> 4. Setarea tipului de iluminat in funcție de specificul proiectului - Keyshot; 5. Metode de iluminare si tipuri de lumini (HDRI, area, dome, photometric, point, spot) - Keyshot; 6. Adaptarea texturilor HDRI prin introducerea unor PIN-uri emițătoare de lumină - Keyshot; 7. Setări specifice ale camerei și luminii direcționale; 8. Setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză – Keyshot Animații de prezentare – explode, turntable etc.; 9. Prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei - Twinmotion; 10. Introducerea modelelor 3D construite cu ajutorul unor programe specializate – Twinmotion; 11. Metode de texturare, aplicarea de materiale, editarea de materiale, realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale – Twinmotion; 12. Setarea tipului de iluminat in funcție de specificul proiectului. Metode de iluminare si tipuri de lumini (HDRI, area, dome, photometric, point, spot) – Twinmotion; 13. Setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză – Twinmotion Animații de prezentare – explode, turntable etc.; 14. Adaptarea modelului și a scenei 3D pentru vizualizare VR. 	<p>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>h?v=sNZMcNt6Qu4</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=F24wMRUY95M <p>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</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=wAaCjkZwNRO • 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>
- Bunii, Alexandru-Cristian., *Suport curs_indrumar laborator-aplicații_Alexandru BUNII_3D Design_an II*, Timișoara, 2023.
- Bunii, Alexandru-Cristian., *Digital Designer*, 6/2018 (Caiete de Arte și Design - <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=922842>)
- Bunii, Alexandru-Cristian., *Democratizing creativity*, 7/2019 (Caiete de Arte și Design - <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=922674>)
- Bunii, Alexandru-Cristian., *Democratizing creativity II*, 8/2020 (Caiete de Arte și Design - <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=924535>)
- Bunii, Alexandru-Cristian., *Democratizing creativity III*, 9/2021 (Caiete de Arte și Design - <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1010576>)
- Bunii, Alexandru-Cristian., *Generative Design - also, a new aesthetic opportunity*, 10/2022 (Caiete de Arte și Design - <https://www.ceeol.com/>)

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<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 materiale, editarea de materiale, realizarea de materiale complexe folosind texturi procedurale - Keyshot; 4. <i>Aplicații practice</i> setarea tipului de iluminat în funcție de specificul proiectului - Keyshot; 5. <i>Aplicații practice</i> metode de iluminare și tipuri de lumini (HDRI, area, dome, photometric, point, spot) - Keyshot; 6. <i>Aplicații practice</i> adaptarea texturilor HDRI prin introducerea unor PIN-uri emițătoare de lumină - Keyshot; 7. <i>Aplicații practice</i> setări specifice ale camerei și luminii direcționale; 8. <i>Aplicații practice</i> setări specifice pentru randarea imaginilor – calitate sau viteză – Keyshot Animații de prezentare – explode, turntable etc.; 9. <i>Aplicații practice</i> prezentarea interfeței de lucru și a elementelor de manipulare a scenei - Twinmotion; 	<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>TUTORIALE PERSONALE multiple exemple postate pe google classroom</p> <p>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</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 • unii, Alexandru-Cristian., <i>Suport curs_indrumar laborator-aplicații_Alexandru BUNII_3D Design_an II</i>, Timișoara, 2023. • Bunii, Alexandru-Cristian., <i>Digital Designer</i>, 6/2018 (Caiete de Arte și Design - https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=922842) • Bunii, Alexandru-Cristian., <i>Democratizing creativity</i>, 7/2019 (Caiete de Arte și Design - https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=922674) • Bunii, Alexandru-Cristian., <i>Democratizing creativity II</i>, 8/2020 (Caiete de Arte și Design - https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=924535) • Bunii, Alexandru-Cristian., <i>Democratizing creativity III</i>, 9/2021 (Caiete de Arte și Design - https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1010576) • Bunii, Alexandru-Cristian., <i>Generative Design - also, a new aesthetic opportunity</i>, 10/2022 (Caiete de Arte și Design - https://www.ceeol.com/) 		

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 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
16.09.2023

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	Arte și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Proiectare pentru design I (FADLD 3104)						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DD/ DOP

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					5
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					5
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					1
Examinări					1
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	Parcursarea celorlalte discipline obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini ce facilitează fundamentarea științifică a demersului creativ în proiectarea și execuția proiectelor.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	● Prezența la curs: min. 60 %
-------------------------------	-------------------------------

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

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

Cunoștințe	<p>(DA)</p> <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 volumetric 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 <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. ● 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"> ● Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale ● Absolventul poate să convertească imaginile realizate în mediile digitale în compoziții dinamice, animate ● Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip ● Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> ● Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului ● Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect

7. Conținuturi

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

<p>Metode utilizate în proiectarea formei:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Probleme de bază și tendințe în domeniul proiectării formei ● Proiectare creativă. Metode de creativitate ● Bionica-metodă de proiectare creativă ● Variația de structură și formă 	<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 https://www.youtube.com/watch?v=piGCrDGvYbl https://www.youtube.com/watch?v=9gVcpn4hcso Referințe: Adamson ,Glenn., Riello, Giorgio., Teasley, Sarah., <i>Global Design History</i>, Editura Routledge, London, 2011 Bürdek, Bernhard E.,<i>Design, History, Theory and Practice of Product Design</i>, Publishers for Architecture, Basel, 2015. Morris, Richard, <i>The Fundamentals of Product Design</i>, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.</p>
<p>Bibliografie: Adamson, Glenn., Riello, Giorgio., Teasley, Sarah., <i>Global Design History</i>, Editura Routledge, London, 2011. (https://books.google.ro/books?id=S6mdoB_yYfkC&printsec=frontcover&dq=history+of+design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewijs6q3O3rAhXfAxAlHcHpC90Q6AEwA3oECAEQAg#v=onepage&q=history%20of%20design&f=false)</p> <p>Bürdek, Bernhard E.,<i>Design, History, Theory and Practice of Product Design</i>, Ed. Publishers for Architecture, Basel, 2015. (https://books.google.ro/books?id=ieCCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Design,+History,+Theory+and+Practice+of+Product+Design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewj8u9-J3e3rAhXlxlKHTIEAMoQ6AEwAHOECAQQAg#v=onepage&q=Design%2C%20History%2C%20Theory%20and%20Practice%20of%20Product%20Design&f=false)</p> <p>Constantin, Paul, <i>Industrial design, arta formelor utile</i>, Editura Meridiane, București 1973 Day, Christopher; Parnell, Rosie, <i>Consensus Design. Socially inclusive process</i>, Ed. Architectural Press, Oxford, 2007. (https://books.google.ro/books?id=ywfeammQX7gC&printsec=frontcover&dq=Consensus+Design.+Socially+inclusive+process&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjym9n_3e3rAhUOt4sKHV4nALQQ6AEwAHOECAAQAg#v=onepage&q=Consensus%20Design.%20Socially%20inclusive%20process&f=false)</p> <p>Goldsmith, Selwyn, <i>Universal Design</i>, Ed. Architectural Press, London, 2007. (https://books.google.ro/books?id=4tD1YuqXYiIC&printsec=frontcover&dq=Goldsmith,+Selwyn,+Universal+Design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjhn5qK3-3rAhWGAXAIHf0BAzAQ6AEwAHOECAIQAg#v=onepage&q=Goldsmith%2C%20Selwyn%2C%20%20Universal%20Design&f=false)</p> <p>McDermott, Catherine, <i>Design. The Key Concepts</i>, Ed. Routledge, New York, 2007. (https://books.google.ro/books?id=LPT-AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Design.+The+Key+Concepts&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewiqJrD3-3rAhWjI4sKHaEYB50Q6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=Design.%20The%20Key%20Concepts&f=false)</p> <p>Morris, Richard, <i>The Fundamentals of Product Design</i>, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017. (https://books.google.ro/books?id=MVhCDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Morris,+Richard,+The+Fundamentals+of+Product+Design.&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjWo5rX4O3rAhXKAhAIHRNEDZMQ6AEwAHOECAKQAg#v=onepage&q=Morris%2C%20Richard%2C%20The%20Fundamentals%20of%20Product%20Design%2C&f=false)</p>		

<p>Parsons, Tim., <i>Thinking: Objects. Contemporary approaches to product design</i>, Ava Books, Lausanne, 2017 (https://books.google.ro/books?id=tL5ADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Thinking:+Objects.+Contemporary+approaches+to+product+design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewj996iZx-3rAhWuk4sKHRIQDFsQ6AEwAHoECAAQAg)</p>		
<p>7.2 Seminar / laborator</p>	<p>Metode de predare</p>	<p>Observații</p>
<p>Aplicarea practică a informațiilor primite la curs prin realizarea unui proiect complex</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema de proiectare va fi adaptată la specializarea grupei • Se va urmări pe cât posibil ca temele să fie preluate din cerințele pieței la momentul respectiv. Pregătirea pentru participarea cu un concept propriu în cadrul unui eveniment expozițional național / internațional și/sau a unui concurs de design national/ internațional, în format fizic sau digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice <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>Laboratorul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <p>Adamson Glenn., Riello, Giorgio., Teasley, Sarah., <i>Global Design History</i>, Editura Routledge, London, 2011</p> <p>Bürdek, Bernhard E., <i>Design, History, Theory and Practice of Product Design</i>, Publishers for Architecture, Basel, 2015.</p> <p>Morris, Richard, <i>The Fundamentals of Product Design</i>, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.</p> <p>Referințe:</p> <p>Avikshit, Saras., <i>3D Printing Made Simple</i>, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018</p> <p>Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, <i>Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing</i>, Ed. Maker Media Inc., San Francisco, 2015.</p> <p>Horvath, Joan., Cameron, Rich., <i>Mastering 3D Printing: A Guide to Modeling, Printing, and Prototyping</i>, Ed. Apress media LLC, new York, 2020.</p> <p>Goldsmith, Selwyn., <i>Universal Design</i>, Ed. Architectural Press, London, 2007.</p> <p>McDermott, Catherine, <i>Design. The Key Concepts</i>, Ed. Routledge, New York, 2007.</p> <p>Morris, Richard, <i>The Fundamentals of Product Design</i>, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.</p>
<p>Bibliografie:</p> <p>Addington D. Michelle., Schodek L. Daniel., <i>Smart Materials and New Technologies for the architecture and design professions</i>, Harvard University, 2005.</p> <p>Ashby, M.F., <i>Materials and Design: The Art and Science of Material Selection</i>, Oxford: Butterworth–Heinemann, 2002.</p> <p>Chesa I., <i>Mărci și produse din oțel</i>, 1989.</p>		

Crăciunescu, C. M., *Materiale composite*, 1997.

Focșa, P., Constantinescu, H., *Arhitectura de interior și construcția mobilierului*, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1973.

Harun, S., *Memorator de materiale plastice*, 1988.

Hinescu, A., *Cartea tâmplarului universal*, Ed. Tehnică, București, 1989.

Hubca, Gh., Iovu H; Tomescu M; Novac I.A., *Materiale compozite*, Editura Tehnică, București, 1999.

Ionescu, Ilie., *Vademecum pentru modelaști*, Ed. Sport-Turism, București, 1983.

Lesko, Jim., *Industrial design-materials and manufacturing*, 1998.

Lupton, E., *Skin: Surface, Substance and Design*, Princeton, NJ: Architectural Press, 2002.

Moga A., *Materiale noi în industria de mașini*, 1984.

Mori, T., *Immaterial / Ultramaterial: Architecture, Design and Materials*, New York, 2002.

Nistor, D., *Materiale termorigide armate*, 1980.

Phillips, Leslie., *Design with advanced composite materials*, 1989.

Rajiv, Asthana; Ashok, Kumar; Narendra, B. Dahotre., *Materials Processing and Manufacturing Science*, Elsevier Science & Technology Books May, 2005.

Schwartz, M., *The Encyclopedia of Smart Materials*, New York: John Wiley and Sons, 2002.

Tentulescu, D., *Fibre de sticlă*, 1994.

Dalley, Terence., *The complete guide illustration and design techniques and Materials*, 1993.

Newman, Thelma., *Plastics as design form*, 1996.

Tsicura, C., Csedriki, I., Tsicura, A., *Cartea ipsosarului*, Editura Tehnică, București, 1989.

Avikshit, Saras., *3D Printing Made Simple*, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018

Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, *Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing*, Ed. Maker Media Inc., San Francisco, 2015.

Horvath, Joan., Cameron, Rich., *Mastering 3D Printing: A Guide to Modeling, Printing, and Prototyping*, Ed. Apress media LLC, new York, 2020.

Goldsmith, Selwyn., *Universal Design*, Ed. Architectural Press, London, 2007.
(<https://books.google.ro/books?id=4tD1YuqXYiIC&printsec=frontcover&dq=Goldsmith,+Selwyn,++Universal+Design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjhn5qK3-3rAhWGAXAIHf0BAzAQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=Goldsmith%2C%20Selwyn%2C%20%20Universal%20Design&f=false>)

McDermott, Catherine, *Design. The Key Concepts*, Ed. Routledge, New York, 2007.
(<https://books.google.ro/books?id=LPT-AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Design.+The+Key+Concepts&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiyqJrD3-3rAhWjI4sKHaEYB50Q6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=Design.%20The%20Key%20Concepts&f=false>)

Morris, Richard, *The Fundamentals of Product Design*, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.
(<https://books.google.ro/books?id=MVhCDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Morris,+Richard,+The+Fundamentals+of+Product+Design,&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjWo5rX4O3rAhXKAhAIHRNEDZMQ6AEwAHoECAkQAg#v=onepage&q=Morris%2C%20Richard%2C%20The%20Fundamentals%20of%20Product%20Design%2C&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	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea corectă a informațiilor prezentate în cadrul cursului prin calitatea lucrărilor realizate ca răspuns la temele propuse 	Aplicație practică și justificare orală, în fața colegilor de grupă, a proiectului final	50%
9.5 Seminar / laborator	<ul style="list-style-type: none"> • activitățile originale gen teme / referate / eseuri / traduceri / proiecte etc. 	Evaluarea cunoștințelor aprofundate, prezența la seminarii, aprecierea interesului manifestat față de tematica propusă; Testarea continuă pe parcursul semestrului	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Prezența la minim 60% din activitățile de curs și seminar; • Răspunsul final la lucrările practice / temele aplicative întreprinse la seminar. • 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
14.09.2024

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	Arte și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		Proiectare pentru design II FADLD 3205)					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DD/ DOP

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					5
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					5
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					1
Examinări					1
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	Parcurgerea celorlalte discipline obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini ce facilitează fundamentarea științifică a demersului creativ în proiectarea și execuția proiectelor.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Prezența la curs: min. 60 %
-------------------------------	-------------------------------

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

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

Cunoștințe	<p>(DA)</p> <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 <p>(DP)</p> <ul style="list-style-type: none"> Absolventul poate să definească o anumită abordare în design. 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"> Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale Absolventul poate să convertească imaginile realizate în mediile digitale în compoziții dinamice, animate Absolventul poate să decidă asupra tehnologiilor și materialelor de transpunere în concept, machetă și prototip Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect

7. Conținuturi

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

<p>Metode utilizate în proiectarea formei:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Probleme de bază și tendințe în domeniul proiectării formei ● Proiectare creativă. Metode de creativitate ● Bionica-metodă de proiectare creativă ● Variația de structură și formă 	<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 https://www.youtube.com/watch?v=piGCrDGvYbl https://www.youtube.com/watch?v=9gVcpn4hcs0 Referințe: Adamson ,Glenn., Riello, Giorgio., Teasley, Sarah., <i>Global Design History</i>, Editura Routledge, London, 2011 Bürdek, Bernhard E.,<i>Design, History, Theory and Practice of Product Design</i>, Publishers for Architecture, Basel, 2015. Morris, Richard, <i>The Fundamentals of Product Design</i>, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.</p>
--	--	---

Bibliografie:

Adamson, Glenn., Riello, Giorgio., Teasley, Sarah., *Global Design History*, Editura Routledge, London, 2011.

(https://books.google.ro/books?id=S6mdoB_yYfkC&printsec=frontcover&dq=history+of+design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewijs6q3O3rAhXfAxAlHcHpC90Q6AEwA3oECAEQAg#v=onepage&q=history%20of%20design&f=false)

Bürdek, Bernhard E.,*Design, History, Theory and Practice of Product Design*, Ed. Publishers for Architecture, Basel, 2015.

(<https://books.google.ro/books?id=ieCCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Design,+History,+Theory+and+Practice+of+Product+Design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewj8u9-J3e3rAhXlxlKHTIEAMoQ6AEwAHOECAQQAg#v=onepage&q=Design%2C%20History%2C%20Theory%20and%20Practice%20of%20Product%20Design&f=false>)

Constantin, Paul, *Industrial design, arta formelor utile*, Editura Meridiane, București 1973

Day, Christopher; Parnell, Rosie, *Consensus Design. Socially inclusive process*, Ed. Architectural Press, Oxford, 2007.

(https://books.google.ro/books?id=ywfeammQX7gC&printsec=frontcover&dq=Consensus+Design.+Socially+inclusive+process&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjym9n_3e3rAhUOt4sKHV4nALQQ6AEwAHOECAQAQAg#v=onepage&q=Consensus%20Design.%20Socially%20inclusive%20process&f=false)

Goldsmith, Selwyn, *Universal Design*, Ed. Architectural Press, London, 2007.

(<https://books.google.ro/books?id=4tD1YugXYiIC&printsec=frontcover&dq=Goldsmith,+Selwyn,+Universal+Design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjhn5qK3-3rAhWGAXAIHf0BAzAQ6AEwAHOECAIQAg#v=onepage&q=Goldsmith%2C%20Selwyn%2C%20%20Universal%20Design&f=false>)

McDermott, Catherine, *Design. The Key Concepts*, Ed. Routledge, New York, 2007.

(<https://books.google.ro/books?id=LPT-AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Design.+The+Key+Concepts&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewijqJrD3-3rAhWjI4sKHaEYB50Q6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=Design.%20The%20Key%20Concepts&f=false>)

Morris, Richard, *The Fundamentals of Product Design*, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.

(<https://books.google.ro/books?id=MVhCDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Morris,+Richard,+The+Fundamentals+of+Product+Design.&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjWo5rX4O3rAhXKAhAIHRNEDZMQ6AEwAHOECAQAg#v=onepage&q=Morris%2C%20Richard%2C%20The%20Fundamentals%20of%20Product%20Design%2C&f=false>)

<p>Parsons, Tim., <i>Thinking: Objects. Contemporary approaches to product design</i>, Ava Books, Lausanne, 2017 (https://books.google.ro/books?id=tL5ADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Thinking:+Objects.+Contemporary+approaches+to+product+design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewj996iZx-3rAhWuk4sKHRIQDFsQ6AEwAHoECAAAQAg)</p>		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Aplicarea practică a informațiilor primite la curs prin realizarea unui proiect complex</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema de proiectare va fi adaptată la specializarea grupei • Se va urmări pe cât posibil ca temele să fie preluate din cerințele pieței la momentul respectiv. Pregătirea pentru participarea cu un concept propriu în cadrul unui eveniment expozițional național / internațional și/sau a unui concurs de design național/ internațional, în format fizic sau digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice <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 imaginii și dezbateri (Studiu de caz) - dezvoltarea abilităților de prezentare orală</p>	<p>Laboratorul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <p>Adamson Glenn., Riello, Giorgio., Teasley, Sarah., <i>Global Design History</i>, Editura Routledge, London, 2011</p> <p>Bürdek, Bernhard E., <i>Design, History, Theory and Practice of Product Design</i>, Publishers for Architecture, Basel, 2015.</p> <p>Morris, Richard, <i>The Fundamentals of Product Design</i>, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.</p> <p>Referințe:</p> <p>Avikshit, Saras., <i>3D Printing Made Simple</i>, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018</p> <p>Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, <i>Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing</i>, Ed. Maker Media Inc., San Francisco, 2015.</p> <p>Horvath, Joan., Cameron, Rich., <i>Mastering 3D Printing: A Guide to Modeling, Printing, and Prototyping</i>, Ed. Apress media . LLC, new York, 2020.</p> <p>Goldsmith, Selwyn., <i>Universal Design</i>, Ed. Architectural Press, London, 2007.</p> <p>McDermott, Catherine, <i>Design. The Key Concepts</i>, Ed. Routledge, New York, 2007.</p> <p>Morris, Richard, <i>The Fundamentals of Product Design</i>, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.</p>
<p>Bibliografie:</p> <p>Addington D. Michelle., Schodek L. Daniel., <i>Smart Materials and New Technologies for the architecture and design professions</i>, Harvard University, 2005.</p> <p>Ashby, M.F., <i>Materials and Design: The Art and Science of Material Selection</i>, Oxford: Butterworth–Heinemann, 2002.</p> <p>Chesa I., <i>Mărci și produse din oțel</i>, 1989.</p>		

- Crăciunescu, C. M., *Materiale composite*, 1997.
- Focșa, P., Constantinescu, H., *Arhitectura de interior și construcția mobilierului*, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1973.
- Harun, S., *Memorator de materiale plastice*, 1988.
- Hinescu, A., *Cartea tâmplarului universal*, Ed. Tehnică, București, 1989.
- Hubca, Gh., Iovu H; Tomescu M; Novac I.A., *Materiale compozite*, Editura Tehnică, București, 1999.
- Ionescu, Ilie., *Vademecum pentru modelişti*, Ed. Sport-Turism, București, 1983.
- Lesko, Jim., *Industrial design-materials and manufacturing*, 1998.
- Lupton, E., *Skin: Surface, Substance and Design*, Princeton, NJ: Architectural Press, 2002.
- Moga A., *Materiale noi în industria de mașini*, 1984.
- Mori, T., *Immaterial / Ultramaterial: Architecture, Design and Materials*, New York, 2002.
- Nistor, D., *Materiale termorigide armate*, 1980.
- Phillips, Leslie., *Design with advanced composite materials*, 1989.
- Rajiv, Ashana; Ashok, Kumar; Narendra, B. Dahotre., *Materials Processing and Manufacturing Science*, Elsevier Science & Technology Books May, 2005.
- Schwartz, M., *The Encyclopedia of Smart Materials*, New York: John Wiley and Sons, 2002.
- Tentulescu, D., *Fibre de sticlă*, 1994.
- Dalley, Terence., *The complete guide illustration and design techniques and Materials*, 1993.
- Newman, Thelma., *Plastics as design form*, 1996.
- Tsicura, C., Csedriki, I., Tsicura, A., *Cartea ipsosarului*, Editura Tehnică, București, 1989.
- Avikshit, Saras., *3D Printing Made Simple*, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018
- Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, *Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing*, Ed. Maker Media Inc., San Francisco, 2015.
- Horvath, Joan., Cameron, Rich., *Mastering 3D Printing: A Guide to Modeling, Printing, and Prototyping*, Ed. Apress media LLC, new York, 2020.
- Goldsmith, Selwyn., *Universal Design*, Ed. Architectural Press, London, 2007.
(<https://books.google.ro/books?id=4tD1YuqXYiC&printsec=frontcover&dq=Goldsmith,+Selwyn,+Universal+Design&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjhn5qK3-3rAhWGAXAIHf0BAzAQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=Goldsmith%2C%20Selwyn%2C%20%20Universal%20Design&f=false>)
- McDermott, Catherine, *Design. The Key Concepts*, Ed. Routledge, New York, 2007.
(<https://books.google.ro/books?id=LPT-AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Design.+The+Key+Concepts&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiqJrD3-3rAhWjI4sKHAEYB50Q6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=Design.%20The%20Key%20Concepts&f=false>)
- Morris, Richard, *The Fundamentals of Product Design*, Ed. Bloomsbury Publishing Pic, London, 2017.
(<https://books.google.ro/books?id=MVhCDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Morris,+Richard,+The+Fundamentals+of+Product+Design,&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjWo5rX4O3rAhXKAhAIHRNEDZMQ6AEwAHoECAkQAg#v=onepage&q=Morris%2C%20Richard%2C%20The%20Fundamentals%20of%20Product%20Design%2C&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	<ul style="list-style-type: none"> • înțelegerea corectă a informațiilor prezentate în cadrul cursului prin calitatea lucrărilor realizate ca răspuns la temele propuse 	Aplicație practică și justificare orală, în fața colegilor de grupă, a proiectului final	50%
9.5 Seminar / laborator	<ul style="list-style-type: none"> • activitățile originale gen teme / referate / eseuri / traduceri / proiecte etc. 	Evaluarea cunoștințelor aprofundate, prezența la seminarii, aprecierea interesului manifestat față de tematica propusă; Testarea continuă pe parcursul semestrului	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Prezența la minim 60% din activitățile de curs și seminar; • Răspunsul final la lucrările practice / temele aplicative întreprinse la seminar. • 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

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 și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.7 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Perspectivă, geometrie descriptivă I						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DF/ DO

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:					47 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					7
Examinări					3
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	•
4.2 de competențe	• Utilizarea tehnicilor și a materialelor specifice desenului geometric, perspectivei și geometriei descriptive, în procesul de design, compatibile cu etapele stabilite pentru dezvoltarea conceptului.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Sală de curs dotată cu tablă și capacitate pentru proiectii.
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Sală dotată cu mese de lucru.

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

Obiectivele disciplinei	
Cunoștințe	<p>Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design.</p> <p>Absolventul poate să analizeze, să deducă și să investigheze procesele tehnologice dezvoltarea proiectului.</p> <p>Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente.</p> <p>Absolventul poate să selecteze aparatul de reprezentare tehnică, de geometrie descriptivă și perspectivă în elaborarea proiectului de design de produs.</p>
Abilități	<p>Absolventul poate să ia parte la procesele de inginerie și implementare tehnologică ale produsului proiectat.</p> <p>Absolventul poate să interpreteze impactul unui anumit principiu sau proces ingineresc asupra dezvoltării proiectului.</p> <p>Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile fizice și de calcul matematic în dezvoltarea proiectului.</p> <p>Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului.</p> <p>Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design.</p>
Responsabilitate și autonomie	<p>Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului.</p>

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<ul style="list-style-type: none"> Reprezentarea în geometria descriptivă, axonometria și epură; Triedre de proiecție și urme ale dreptelor; Planuri și drepte particulare; Metodele geometriei descriptive; Metoda rotației; Metoda schimbării planului de proiecție; Metoda rabaterii; Intersecții de planuri; Intersecții de volume; Determinarea distanțelor; 	<p>Prelegerea, prezentarea logică și deductivă, explicația, dezbateri constructivă. Metode de dezvoltare a gândirii analitice, studiul documentelor curriculare și al bibliografiei.</p> <p>Metoda de învățare presupune atât modalitatea clasică de studiu pe bază de</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Desfășurarea suprafețelor curbe; ○ Desfășurarea poliedrelor; ○ Poliedre duale; ○ Echipartiții spațiale. 	<p>note de curs și bibliografie, cât și utilizarea aplicațiilor practice prin diferite teme concrete.</p>	
<p>Bibliografie: BODEA, S.; CRIȘAN, N.; ENACHE, I., <i>Geometrie descriptivă</i>, Editura RISOPRINT, Cluj-Napoca, 2003 CHELCEA, M.; GHEORGHIU, M., <i>Probleme de geometrie descriptivă</i>, Editura Matrixrom, 2007 DUMITRESCU, C., <i>Perspectivă</i>, Editura Politehnica, Timișoara, 2003 GAGEONEA, E.; URDEA, M.; CLINCIU, M., <i>Geometrie descriptiva: Îndrumar de laborator si teme</i>, Editura Universității Transilvania, Brașov, 2006 GOANȚĂ, M., <i>Geometrie descriptivă și desen tehnic</i>, Editura Olimpiada, Brăila, 2002 IVAN, LUCIAN, <i>Perspectivă</i>, Editura Macrosoft, Timișoara, 1995 MONCEA, J., <i>Geometrie descriptivă și desen tehnic</i>, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1982 SÂNGEORZAN, Marius; ZEGREAN, Sergiu; MIHAILO, Iosif, <i>Elemente introductive pentru designul ambiental</i>, Editura Universității de Vest, Timișoara, 2016 TĂNĂSESCU, A., <i>Geometrie descriptivă, perspectivă, axonometrie</i>, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979 URMĂ, M., <i>Reprezentări bi și tri-dimensionale</i>, Editura Artes Iași, 2007.</p>		
<p>7.2 Seminar / laborator</p>	<p>Metode de predare</p>	<p>Observații</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicații practice de reprezentare în geometria descriptivă – epură și axonometrie; ○ Triedre de proiecție și urme ale dreptelor aplicații practice; ○ Planuri și drepte particulare – aplicații practice; ○ Metodele geometriei descriptive; aflarea mărimii reale prin metoda rotației – drepte; ○ Aflarea mărimii reale prin metoda – poliedre; ○ Aflarea mărimii reale prin metoda schimbării planului de proiecție – aplicații practice; ○ Aflarea mărimii reale prin metoda rabaterii – poligoane regulate; ○ Intersecții de planuri – aplicații practice; ○ Intersecții de volume – aplicații practice; ○ Determinarea distanțelor – aplicații practice; ○ Desfășurarea suprafețelor curbe – aplicații practice; ○ Desfășurarea poliedrelor – aplicații practice; ○ Poliedre duale – aplicații practice; ○ Echipartiții spațiale – aplicații practice; 	<p>Prezentarea, asistența permanentă și consilierea pe durata proiectului practic.</p>	
<p>Bibliografie: BODEA, S.; CRIȘAN, N.; ENACHE, I., <i>Geometrie descriptivă</i>, Editura RISOPRINT, Cluj-Napoca, 2003 CHELCEA, M.; GHEORGHIU, M., <i>Probleme de geometrie descriptivă</i>, Editura Matrixrom, 2007 DUMITRESCU, C., <i>Perspectivă</i>, Editura Politehnica, Timișoara, 2003 GAGEONEA, E.; URDEA, M.; CLINCIU, M., <i>Geometrie descriptiva: Îndrumar de laborator si teme</i>, Editura Universității Transilvania, Brașov, 2006 GOANȚĂ, M., <i>Geometrie descriptivă și desen tehnic</i>, Editura Olimpiada, Brăila, 2002 IVAN, LUCIAN, <i>Perspectivă</i>, Editura Macrosoft, Timișoara, 1995 MONCEA, J., <i>Geometrie descriptivă și desen tehnic</i>, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1982 SÂNGEORZAN, Marius; ZEGREAN, Sergiu; MIHAILO, Iosif, <i>Elemente introductive pentru designul ambiental</i>, Editura Universității de Vest, Timișoara, 2016</p>		

TĂNĂSESCU, A., *Geometrie descriptivă, perspectivă, axonometrie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979
URMĂ, M., *Reprezentări bi și tri-dimensionale*, Editura Artes Iași, 2007.

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

Conținutul disciplinei vizează obținerea competențelor în utilizarea tehnicilor și a materialelor specifice, în procesul de design, compatibile cu etapele stabilite pentru dezvoltarea conceptului. Aceste deprinderi contribuie la definirea cunoștințelor fundamentale pentru un viitor designer.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Asimilarea notiunilor prezentate la curs (înțelegerea notiunilor, nu memorarea)		
9.5 Seminar / laborator	Capacitatea de aplicare a noțiunilor asimilate la rezolvarea problemelor concrete.	Verificări periodice practice cu probleme de geometrie descriptivă practice.	20%
	Precizia, acuratețea și corectitudinea realizării.		20%
	Prezența și colaborarea cu cadrul didactic.		60%
9.6 Standard minim de performanță			
Pentru a accede în examenul final, 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.			

Data completării
18.09.2024

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.5 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	licență
1.8 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Concept design in animatie si gaming I						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS/ DOP

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:					72 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					20
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutoriat					5
Examinări					5
Alte activități					2
3.7 Total ore studiu individual					72
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"> Bazele desenului pentru design; Compoziție bi și tridimensională;
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Dezvoltarea proiectului de design în scopul implementării acestuia. Adaptarea soluțiilor proiectului la contextul social, istoric, cultural și de mediu, în perspectiva (anticipată) evoluțiilor ulterioare.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Sală de curs dotată cu computer, proiector, ecran și tablă.
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Sală dotată cu computere, programe 3D, mese de lucru pentru proiecte de design și atelier de machetare.

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

Obiectivele disciplinei	
-------------------------	--

Cunoștințe	<p>Absolventul poate să definească o anumită abordare în design.</p> <p>Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design.</p> <p>Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient.</p> <p>Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design.</p> <p>Absolventul poate să creeze o compoziție sustenabilă în contextul designului pentru ambient.</p> <p>Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propus.</p>
Abilități	<p>Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor.</p> <p>Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului.</p> <p>Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate.</p> <p>Absolventul poate să își etapeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare.</p>
Responsabilitate și autonomie	<p>Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului.</p> <p>Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.</p> <p>Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor.</p> <p>Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora.</p> <p>Absolventul poate să deducă din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapă și pentru atingerea rezultatului.</p> <p>Absolventul poate să estimeze marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut.</p> <p>Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor.</p> <p>Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i>.</p> <p>Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.</p> <p>Absolventul poate să susțină public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor.</p> <p>Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat.</p> <p>Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte.</p>

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<ul style="list-style-type: none"> ○ Introducere in concept art si gaming (definitie, subdomenii specifice – peisaj, personaj, scena, modelare si texturare, animatie 3D, storyboard. ○ Studiul in desen traditional – schita, ilustratie, design, exprimarea conceptului prin tehnici traditionale, desenul pentru explorari creative; ○ Studiu in desen digital – Modalitati de realizare si prezentare digitala a conceptelor. Caracteristici ale softului Photoshop pentru concept art. Utilizarea tabletei grafice pentru digital painting; ○ Caracteristici ale softului Photoshop pentru digital painting si concept art. Variatii ale caracteristicilor pensulelor pentru redarea de scene si subiecte specifice, pentru redarea de texturi variate. 	<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>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ABLAN, Dan, <i>The official Luxology Modo Guide</i> - CONNELL, Ellery, <i>MODO, Dinamycs and Particles</i>, Lynda.com - ESPOSITO, Gennaro, <i>Introduction to modo, interface and workflow</i>, The Gnomon Workshop - KEN, Freed, <i>Modo notes, Essential modo 3D Graphics techniques for advaced beginners</i>, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis-IN, 2009 - YOT, Richard, <i>Modo 2019 Essential Training</i>, Lynda.com - ***, <i>The art of drawing the human body</i>, Ed. Sterling Publishing Co, New York - Doug Chiang, <i>Mechanika</i>, Ed. Impact Books, 2015 - Doug Chiang, <i>Mechanika, Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang</i>, Ed. Impact, 2008 - ***, <i>Nuthi'n but mech, Sketches and renderings</i>, Ed. Designstudio press, 2012 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, An Unexpected Journey, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2012 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Battle of the Five Armies, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2014 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Desolation of Smaug, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2013 - Mark Cotta Vaz, Steve Starkey, <i>The Art of Beowulf</i>, Ed. Chronicle Books, California, 2007 - Alan Lee, <i>The Lord of the Rings Sketchbook</i>, Ed. Harper Collins, London, 2005 - Alan Lee, <i>The Hobbit Sketchbook</i>, Ed. Harper Collins, London, 2019 - John Howe, <i>Forging Dragons</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2008 - John Howe, <i>Fantasy Art Workshop</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2007 - John Howe, <i>Fantasy Drawing Workshop</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2009 - Phil Szostek, <i>The Art of Star Wars, The Mandalorian</i>, Ed. Abrams The Art of books, 2020 - Khang le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scott Robertson, <i>The Skillful Huntsman</i>, Ed. Design Studio Press, 2005 - Dylan Cole, Chris Stoski, <i>D'Artiste, Digital Artists Master Class</i>, Ed. Ballistic Publishing, Australia, 2005 - Jesse Schell, <i>The Art of Game Design</i>, Ed. CRC Press, 2015 - Burne Hogarth, <i>Dynamic Figure Drawing</i> - Burne Hogarth, <i>Drawing the Human Head</i>, Ed. Watson-Guptill Publications, New York, 1989 - Andrew Loomis, <i>Creative Illustration</i>, Ed. The Viking Press, New York, 1947 - Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for all it's Worth</i> - ***, <i>Masters Colection: Volume 1, Digital painting techniques</i>, Ed. Elsevier, USA, 2009 		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<ul style="list-style-type: none"> ○ Peisajul – Metode de redare si imaginare a peisajului. Structura peisajului, de la detaliu la 	<p>Metoda de învățare presupune atât modalitatea clasică de studiu pe bază de note de curs și</p>	

<p>ansamblu. Raportarea la materialul documentar și înțelegerea și metamorfozarea acestuia în procesul creativ. Explorări de ton și formă, simularea diverselor tipuri de iluminat și caracteristicile acestora în construirea unui mesaj simbolic.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Personajul – Însușirea elementelor de anatomie specifice desenului de personaj. Figuri statice, figuri dinamice. De la personajul real la personajul fantastic ○ Ilustrație „scena” – prezentarea în context a elementelor temei. Aspecte de continuitate morfologică între peisaj, personaje, povești. Definirea elementelor de limbaj vizual pentru structurarea eficientă a compoziției grafice. 	<p>bibliografie, cât și utilizarea aplicațiilor practice prin diferite teme concrete.</p>	
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ABLAN, Dan, <i>The official Luxology Modo Guide</i> - CONNELL, Ellery, <i>MODDO, Dinamycs and Particles</i>, Lynda.com - ESPOSITO, Gennaro, <i>Introduction to modo, interface and workflow</i>, The Gnomon Workshop - KEN, Freed, <i>Modo notes, Essential modo 3D Graphics techniques for advaced beginners</i>, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis-IN, 2009 - YOT, Richard, <i>Modo 2019 Essential Training</i>, Lynda.com - ***, <i>The art of drawing the human body</i>, Ed. Sterling Publishing Co, New York - Doug Chiang, <i>Mechanika</i>, Ed. Impact Books, 2015 - Doug Chiang, <i>Mechanika, Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang</i>, Ed. Impact, 2008 - ***, <i>Nuthi'n but mech, Sketches and renderings</i>, Ed. Designstudio press, 2012 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, An Unexpected Journey, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2012 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Battle of the Five Armies, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2014 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Desolation of Smaug, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2013 - Mark Cotta Vaz, Steve Starkey, <i>The Art of Beowulf</i>, Ed. Chronicle Books, California, 2007 - Alan Lee, <i>The Lord of the Rings Sketchbook</i>, Ed. Harper Collins, London, 2005 - Alan Lee, <i>The Hobbit Sketchbook</i>, Ed. Harper Collins, London, 2019 - John Howe, <i>Forging Dragons</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2008 - John Howe, <i>Fantasy Art Workshop</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2007 - John Howe, <i>Fantasy Drawing Workshop</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2009 - Phil Szostek, <i>The Art of Star Wars, The Mandalorian</i>, Ed. Abrams The Art of books, 2020 - Khang le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scott Robertson, <i>The Skillful Huntsman</i>, Ed. Design Studio Press, 2005 - Dylan Cole, Chris Stoski, <i>D'Artiste, Digital Artists Master Class</i>, Ed. Ballistic Publishing, Australia, 2005 - Jesse Schell, <i>The Art of Game Design</i>, Ed. CRC Press, 2015 - Burne Hogarth, <i>Dynamic Figure Drawing</i> - Burne Hogarth, <i>Drawing the Human Head</i>, Ed. Watson-Guption Publications, New York, 1989 - Andrew Loomis, <i>Creative Illustration</i>, Ed. The Viking Press, New York, 1947 - Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for all it's Worth</i> - ***, <i>Masters Colection: Volume 1, Digital painting techniques</i>, Ed. Elsevier, USA, 2009 		

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

--

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Capacitatea de a analiza critic și a selecta variantele optime	Analiza critica individuala și în grup a lucrărilor.	20%
	Gradul de elaborare a documentației și capacitatea de analiză critică a soluțiilor găsite în procesul de documentare.	Evaluare pe parcurs a expunerii orale asupra conținutului de către student și susținerea soluțiilor funcționale, estetice și expresive abordate.	20%
9.5 Seminar / laborator	Grad de compatibilitate între temă și realizarea practică.	Analiza critica individuala și în grup a lucrărilor.	20%
	Răspunsurile finale la lucrările practice de laborator	Consulting între profesorii care lucrează cu aceeași grupă.	20%
		Examenul final	20%
9.6 Standard minim de performanță			

Data completării
27.09.2024

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 și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	licență
1.9 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Concept design in animatie si gaming II						
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	E	2.7 Regimul disciplinei	DS/ DOP

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:					72 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări					5
Alte activități					3
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"> Bazele desenului pentru design; Compoziție bi și tridimensională;
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Dezvoltarea proiectului de design în scopul implementării acestuia. Adaptarea soluțiilor proiectului la contextul social, istoric, cultural și de mediu, în perspectiva (anticipată) evoluțiilor ulterioare.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Sală de curs dotată cu computer, proiector, ecran și tablă.
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Sală dotată cu computere, programe 3D, mese de lucru pentru proiecte de design și atelier de machetare.

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

Obiectivele disciplinei	
-------------------------	--

Cunoștințe	<p>Absolventul poate să definească o anumită abordare în design.</p> <p>Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației din design.</p> <p>Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient.</p> <p>Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design.</p> <p>Absolventul poate să creeze o compoziție sustenabilă în contextul designului pentru ambient.</p> <p>Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propus.</p>
Abilități	<p>Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor.</p> <p>Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului.</p> <p>Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate.</p> <p>Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare.</p>
Responsabilitate și autonomie	<p>Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului.</p> <p>Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.</p> <p>Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor.</p> <p>Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora.</p> <p>Absolventul poate să deducă din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapă și pentru atingerea rezultatului.</p> <p>Absolventul poate să estimeze marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut.</p> <p>Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor.</p> <p>Absolventul cunoaște principiile <i>Design thinking</i>.</p> <p>Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale.</p> <p>Absolventul poate să susțină public punctul de vedere asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor.</p> <p>Absolventul poate să aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat.</p> <p>Absolventul poate să aplice eficient codul de conduită profesională pentru propriul demers sau pentru demersul întregii echipe din care face parte.</p>

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peisajul – Metode de redare și imagine a peisajului. Structura peisajului, de la detaliu la ansamblu. Raportarea la materialul documentar și înțelegerea și metamorfozarea acestuia în procesul creativ. Explorări de ton și formă, simularea diverselor tipuri de iluminat și caracteristicile acestora în construirea unui mesaj simbolic. 2. Personajul – Însușirea elementelor de anatomie specifice desenului de personaj. Figuri statice, figuri dinamice. De la personajul real la personajul fantastic 3. Ilustrație „scenă” – prezentarea în context a elementelor temei. Aspecte de continuitate morfologică între peisaj, personaje, povești. Definirea elementelor de limbaj vizual pentru structurarea eficientă a compoziției grafice. 	<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>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ABLAN, Dan, <i>The official Luxology Modo Guide</i> - CONNELL, Ellery, <i>MODO, Dinamycs and Particles</i>, Lynda.com - ESPOSITO, Gennaro, <i>Introduction to modo, interface and workflow</i>, The Gnomon Workshop - KEN, Freed, <i>Modo notes, Essential modo 3D Graphics techniques for advanced beginners</i>, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis-IN, 2009 - YOT, Richard, <i>Modo 2019 Essential Training</i>, Lynda.com - ***, <i>The art of drawing the human body</i>, Ed. Sterling Publishing Co, New York - Doug Chiang, <i>Mechanika</i>, Ed. Impact Books, 2015 - Doug Chiang, <i>Mechanika, Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang</i>, Ed. Impact, 2008 - ***, <i>Nuthi'n but mech, Sketches and renderings</i>, Ed. Designstudio press, 2012 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, An Unexpected Journey, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2012 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Battle of the Five Armies, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2014 - Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Desolation of Smaug, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2013 - Mark Cotta Vaz, Steve Starkey, <i>The Art of Beowulf</i>, Ed. Chronicle Books, California, 2007 - Alan Lee, <i>The Lord of the Rings Sketchbook</i>, Ed. Harper Collins, London, 2005 - Alan Lee, <i>The Hobbit Sketchbook</i>, Ed. Harper Collins, London, 2019 - John Howe, <i>Forging Dragons</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2008 - John Howe, <i>Fantasy Art Workshop</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2007 - John Howe, <i>Fantasy Drawing Workshop</i>, Ed. Impact, Cincinnati, 2009 - Phil Szostek, <i>The Art of Star Wars, The Mandalorian</i>, Ed. Abrams The Art of books, 2020 - Khang le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scott Robertson, <i>The Skillful Huntsman</i>, Ed. Design Studio Press, 2005 - Dylan Cole, Chris Stoski, <i>D'Artiste, Digital Artists Master Class</i>, Ed. Ballistic Publishing, Australia, 2005 - Jesse Schell, <i>The Art of Game Design</i>, Ed. CRC Press, 2015 - Burne Hogarth, <i>Dynamic Figure Drawing</i> - Burne Hogarth, <i>Drawing the Human Head</i>, Ed. Watson-Guption Publications, New York, 1989 - Andrew Loomis, <i>Creative Illustration</i>, Ed. The Viking Press, New York, 1947 - Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for all it's Worth</i> - ***, <i>Masters Collection: Volume 1, Digital painting techniques</i>, Ed. Elsevier, USA, 2009 		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<ul style="list-style-type: none"> o Peisajul – Metode de redare și imagine a peisajului. Structura peisajului, de la detaliu la ansamblu. Raportarea la materialul documentar și înțelegerea și metamorfozarea acestuia în procesul creativ. Explorări de ton și formă, simularea diverselor tipuri 	<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>de iluminat și caracteristicile acestora în construirea unui mesaj simbolic.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Personajul – Însușirea elementelor de anatomie specifice desenului de personaj. Figuri statice, figuri dinamice. De la personajul real la personajul fantastic ○ Ilustrație „scena” – prezentarea în context a elementelor temei. Aspecte de continuitate morfologică între peisaj, personaje, povești. Definirea elementelor de limbaj vizual pentru structurarea eficientă a compoziției grafice. 		
--	--	--

Bibliografie:

- ABLAN, Dan, *The official Luxology Modo Guide*
- CONNELL, Ellery, *MODO, Dynamics and Particles*, Lynda.com
- ESPOSITO, Gennaro, *Introduction to modo, interface and workflow*, The Gnomon Workshop
- KEN, Freed, *Modo notes, Essential modo 3D Graphics techniques for advanced beginners*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis-IN, 2009
- YOT, Richard, *Modo 2019 Essential Training*, Lynda.com
- ***, *The art of drawing the human body*, Ed. Sterling Publishing Co, New York
- Doug Chiang, *Mechanika*, Ed. Impact Books, 2015
- Doug Chiang, *Mechanika, Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang*, Ed. Impact, 2008
- ***, *Nuthi'n but mech, Sketches and renderings*, Ed. Designstudio press, 2012
- Daniel Falconer, *The Hobbit, An Unexpected Journey, Chronicles*, Ed. Harper Collins, London, 2012
- Daniel Falconer, *The Hobbit, The Battle of the Five Armies, Chronicles*, Ed. Harper Collins, London, 2014
- Daniel Falconer, *The Hobbit, The Desolation of Smaug, Chronicles*, Ed. Harper Collins, London, 2013
- Mark Cotta Vaz, Steve Starkey, *The Art of Beowulf*, Ed. Chronicle Books, California, 2007
- Alan Lee, *The Lord of the Rings Sketchbook*, Ed. Harper Collins, London, 2005
- Alan Lee, *The Hobbit Sketchbook*, Ed. Harper Collins, London, 2019
- John Howe, *Forging Dragons*, Ed. Impact, Cincinnati, 2008
- John Howe, *Fantasy Art Workshop*, Ed. Impact, Cincinnati, 2007
- John Howe, *Fantasy Drawing Workshop*, Ed. Impact, Cincinnati, 2009
- Phil Szostek, *The Art of Star Wars, The Mandalorian*, Ed. Abrams The Art of books, 2020
- Khang le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scott Robertson, *The Skillful Huntsman*, Ed. Design Studio Press, 2005
- Dylan Cole, Chris Stoski, *D'Artiste, Digital Artists Master Class*, Ed. Ballistic Publishing, Australia, 2005
- Jesse Schell, *The Art of Game Design*, Ed. CRC Press, 2015
- Burne Hogarth, *Dynamic Figure Drawing*
- Burne Hogarth, *Drawing the Human Head*, Ed. Watson-Guption Publications, New York, 1989
- Andrew Loomis, *Creative Illustration*, Ed. The Viking Press, New York, 1947
- Andrew Loomis, *Figure Drawing for all it's Worth*
- ***, *Masters Collection: Volume 1, Digital painting techniques*, Ed. Elsevier, USA, 2009

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

--

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Capacitatea de a analiza critic și a selecta variantele optime	Analiza critica individuala și în grup a lucrărilor.	20%
	Gradul de elaborare a documentației și capacitatea de analiză critică a soluțiilor găsite în procesul de documentare.	Evaluare pe parcurs a expunerii orale asupra conținutului de către student și susținerea soluțiilor funcționale, estetice și expresive abordate.	20%
9.5 Seminar / laborator	Grad de compatibilitate între temă și realizarea practică.	Analiza critica individuala și în grup a lucrărilor.	20%
	Răspunsurile finale la lucrările practice de laborator	Consulting între profesorii care lucrează cu aceeași grupă.	20%
		Examenul final	20%
9.6 Standard minim de performanță			

Data completării
27.09.2024

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

Date despre program

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

Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Tehnologii, materiale și machetare III (FADLD3114)						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de laborator							
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS, DOP

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:					72 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutoriat					5
Examinări					5
Alte activități					2
3.7 Total ore studiu individual	72				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Parcursarea celorlalte discipline obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini ce facilitează fundamentarea științifică a demersului creativ în proiectarea și execuția produselor.

Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	a. Prezența la seminarii min. 60% b. Baza materială: Videoproiector, computer, acces la internet c. Google Classroom
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	a. Prezența la seminarii min. 60%

	<p>b. Baza materială: Videoproiector, computer, acces la internet</p> <p>c. Google Classroom</p>
--	--

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

Obiectivele disciplinei	Absolventul cunoaște și înțelege faptul că decizia alegerii materialelor influențează decisiv rezultatul final al intervenției, fiind una dintre responsabilitățile majore ale designerului, decizie definitorie pentru calitatea proiectului. Absolventul are capacitatea de a corela cunoștințele teoretice cu abilitatea de a le aplica în practica profesională cu ajutorul tehnologiilor de specialitate
-------------------------	---

Cunoștințe	<p>Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în design și în preocupările de estetică a formelor</p> <p>Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design</p> <p>Absolventul poate să clasifice și să compare materialele necesare pentru elaborarea proiectului de design</p> <p>Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente</p>
Abilități	<p>Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor</p> <p>Absolventul poate să identifice sursele de învățare continuă după finalizarea studiilor în cadrul programului</p> <p>Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului</p> <p>Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept pentru design</p> <p>Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului</p>
Responsabilitate și autonomie	<p>Absolventul poate să estimeze marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut</p> <p>Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului</p>

Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Conținutul cursului este în concordanță cu ceea ce se studiază la ora actuală în centrele universitare de profil din țară și străinătate. Pentru o mai bună adaptare a conținutului disciplinei la</p>	<p>Predare interactivă, suport vizual și tutorial.</p> <p>Prelegerea, prezentarea logică și deductivă, explicația,</p>	<p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <p>Referințe: https://modelshop.co.uk/Static/Model-Making-Guides</p>

<p>cerințele pieței, s-a păstrat legătura cu mediul de afaceri intern și extern. Cursul oferă informații esențiale, practic A,B,C - ul pentru competența profesională a viitorilor absolvenți.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizarea diferitelor tipuri de materiale din proiectele de design. - Reația materiale și structuri. - Relația materiale și elemente. <p>Construcția machetelor pe specific / macheta industrială (funcțională, nefuncțională), macheta arhitectural - ambientală</p>	<p>dezbateră 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>https://relab.academy/product-design/why-product-designers-should-embrace-rapid-prototyping/ https://www.reforge.com/brief/the-4-different-types-of-product-prototypes#dzRWyToPUGqsZWpqOPQB0Q https://pdfcoffee.com/prototyping-and-modelmaking-for-product-designpdf-pdf-free.html</p>
<p>Bibliografie:</p> <p>Ashby, M. F., Shercliff, H., & Cebon, D. (2013). <i>Materials: Engineering, Science, Processing and Design</i> (3rd ed.). Elsevier.</p> <p>Callister, W. D., & Rethwisch, D. G. (2018). <i>Materials Science and Engineering: An Introduction</i> (10th ed.). Wiley.</p> <p>Budinski, K. G., & Budinski, M. K. (2010). <i>Engineering Materials: Properties and Selection</i> (9th ed.). Prentice Hall.</p> <p>Shackelford, J. F. (2015). <i>Introduction to Materials Science for Engineers</i> (8th ed.). Pearson.</p> <p>Ashby, M. F., & Johnson, K. (2014). <i>Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design</i> (3rd ed.). Butterworth-Heinemann.</p> <p>Manzini, E. (2015). <i>Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation</i>. MIT Press.</p> <p>Mamlouk, M. S., & Zaniewski, J. P. (2017). <i>Materials for Civil and Construction Engineers</i> (4th ed.). Pearson.</p> <p>Schodek, D., Bechthold, M., Griggs, K., Kao, K., & Steinberg, M. (2014). <i>Digital Design and Manufacturing: CAD/CAM Applications in Architecture and Design</i> (2nd ed.). Wiley.</p> <p>Picon, A. (2010). <i>Digital Culture in Architecture: An Introduction for the Design Professions</i>. Birkhäuser.</p> <p>Kumar, S., & Roy, S. (2019). <i>Emerging Materials and Technologies</i>. Springer.</p> <p>Lewis, P. F., & Gagg, C. (2010). <i>Forensic Materials Engineering: Case Studies</i>. CRC Press.</p> <p>Jones, D. A. (2001). <i>Principles and Prevention of Corrosion</i> (2nd ed.). Prentice Hall.</p> <p>Abordează aspectele legate de coroziunea materialelor și metodele de prevenire, esențiale în proiectarea durabilă.</p> <p>ISO 31000:2018 - Managementul riscului - Linii directoare.</p> <p>riscului, relevant în evaluarea siguranței materialelor și tehnologiilor.</p> <p>Normativul P118/2-2013: Normativ privind siguranța la foc a construcțiilor. Partea a II-a: Instalații de stingere a incendiilor. Top of Form Bottom of Form</p> <p>Addington D. Michelle., Schodek L. Daniel,, <i>Smart Materials and New Technologies for the architecture</i></p> <p>Harun, S., <i>Memorator de materiale plastice</i>, 1988.</p> <p>Hinescu, A., <i>Cartea tâmplarului universal</i>, Ed. Tehnică, București,1989.</p> <p>Hubca, Gh., Iovu H; Tomescu M; Novac I.A., <i>Materiale compozite</i>, Editura Tehnică, București, 1999.</p>		

Ionescu, Ilie., Vademecum pentru modelişti, Ed. Sport-Turism, București, 1983.
 Lesko, Jim., Industrial design-materials and manufacturing, 1998.
 Lupton, E., Skin: Surface, Substance and Design, Princeton, NJ: Architectural Press, 2002.
 Moga A., Materiale noi în industria de mașini, 1984.
 Mori, T., Immaterial / Ultramaterial: Architecture, Design and Materials, New York, 2002.
 Nistor, D., Materiale termorigide armate, 1980.
 Phillips, Leslie., Design with advanced composite materials, 1989.
 Rajiv, Asthana; Ashok, Kumar; Narendra, B. Dahotre., Materials Processing and Manufacturing Science, Elsevier Science & Technology Books May, 2005.
 Schwartz, M., The Encyclopedia of Smart Materials, New York: John Wiley and Sons, 2002.
 Tentulescu, D., Fibre de sticlă, 1994.
 Dalley, Terence., The complete guide illustration and design techniques and Materials, 1993.
 Newman, Thelma., Plastics as design form, 1996.
 Tsicura, C., Csedriki, I., Tsicura, A., Cartea ipsosarului, Editura Tehnică, București, 1989.

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Aplicarea practică a informațiilor primite la curs prin realizarea unui proiect complex</p> <p>Tema de proiectare va fi adaptată la specializarea grupei: ASIMILARE cunoștințe tehnologie printare 3D (limitări de modelare și dimensiuni de printare, calculare costuri) și aplicarea noilor cunoștințe în realizarea proiectului unui accesoriu - concepte și prototipare accesoriu-husă telefon scara 1:1, concepte și prototipare accesoriu-conector mobilier scara 1:2).</p>	<p>documentarea independentă managementul timpului de pregătire a sarcinii exersarea capacității de rezolvare a temei practice</p> <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 debateri (Studiu de caz) - dezvoltarea abilităților de prezentare orală</p>	<p>Laboratorul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Aqj8Vok1bKkM https://www.youtube.com/watch?v=W9t5iVj9vAk https://www.youtube.com/watch?v=Goci-HOPpvo https://www.youtube.com/watch?v=FnZiszi7aS4 https://www.youtube.com/watch?v=dVv6zLicE4s</p> <p>Referințe:</p> <p>Avikshit, Saras., 3D Printing Made Simple, Ed. BPB Publications, New Delhi, 2018</p> <p>Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing, Ed. Maker Media Inc., San Francisco, 2015.</p> <p>Horvath, Joan., Cameron, Rich., Mastering 3D Printing: A Guide to Modeling, Printing, and Prototyping, Ed. Apress media LLC, new York, 2020.</p>
Bibliografie:		

Bibliografie:

- Addington D. Michelle., Schodek L. Daniel,, Smart Materials and New Technologies for the architecture and design professions, Harvard University, 2005.
- Ashby, M.F., Materials and Design: The Art and Science of Material Selection, Oxford: Butterworth–Heinemann, 2002.
- Chesa I., Mărci și produse din oțel, 1989.
- Crăciunescu, C. M., Materiale composite, 1997.
- Focșa, P., Constantinescu, H., Arhitectura de interior și construcția mobilierului, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1973.
- Harun, S., Memorator de materiale plastice, 1988.
- Hinescu, A., Cartea tâmplarului universal, Ed. Tehnică, București, 1989.
- Hubca, Gh., Iovu H; Tomescu M; Novac I.A., Materiale compozite, Editura Tehnică, București, 1999.
- Ionescu, Ilie., Vademecum pentru modeliști, Ed. Sport-Turism, București, 1983.
- Lesko, Jim., Industrial design-materials and manufacturing, 1998.
- Lupton, E., Skin: Surface, Substance and Design, Princeton, NJ: Architectural Press, 2002.
- Moga A., Materiale noi în industria de mașini, 1984.
- Mori, T., Immaterial / Ultramaterial: Architecture, Design and Materials, New York, 2002.
- Nistor, D., Materiale termorigide armate, 1980.
- Phillips, Leslie., Design with advanced composite materials, 1989.
- Rajiv, Asthana; Ashok, Kumar; Narendra, B. Dahotre., Materials Processing and Manufacturing Science, Elsevier Science & Technology Books May, 2005.
- Schwartz, M., The Encyclopedia of Smart Materials, New York: John Wiley and Sons, 2002.
- Tentulescu, D., Fibre de sticlă, 1994.
- Dalley, Terence., The complete guide illustration and design techniques and Materials, 1993.
- Newman, Thelma., Plastics as design form, 1996.
- Tsicura, C., Csedriki, I., Tsicura, A., Cartea ipsosarului, Editura Tehnică, București, 1989.
- Avikshit, Saras., 3D Printing Made Simple, 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-03rAhVilYsKHwYgCKYQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20vs%20cnc&f=false>)
- Bernier, Samuel N., Luyt, Bertier., Reinhard, Tatiana, Design for 3D Printing: Scanning, Creating, Editing, Remixing, 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=2ahUKEwjTmIod_03rAhXLplsKHQ70DBQQ6AEwBHoECAYQAg#v=onepage&q=3d%20printing%20future%20design&f=false)
- 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>)
- 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=2ahUKEwjWxqqhqO3rAhVq-SoKHSrVb_oQ6AEwAHoECAUQAg#v=onepage&q=Independent%20Luxury%3A%20The%20Four%20Innovation%20Strategies%20To%20Endure%20In%20The%20Consolidation%20Jungle&f=false)

Micallef, Joe., Beginning Design for 3D Printing, Ed. Apress Media LLC, New York, 2015.
Mongeon, Bridgette., 3D Technology in Fine Art and Craft: Exploring 3D

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.

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 la dispoziție cursul și bibliografia	50%
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă.	Prezența la activitățile de seminar 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, 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.			

Data completării
02.10.2024

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	Arte și Design / Design și Arte Aplicate
1.3 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	Metodologia elaborării lucrării de licență I (FADLD 3117)						
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Titularul activităților de laborator							
2.5 Anul de studiu	3	2.6 Semestrul	1	2.7 Tipul de evaluare	E	2.8 Regimul disciplinei	DS, DO

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs		3.3 seminar		3.4 laborator	1
3.5 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.6 curs		3.7 seminar		3.8 laborator	14
Distribuția fondului de timp:							ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe							1
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren							10
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri							
Tutoriat							
Examinări							
3.7 Total ore studiu individual	11						
3.8 Total ore pe semestru ⁷	25						
3.9 Numărul de credite	1						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcursarea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul compoziției.
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Proiectarea soluției de design al produsului, în funcție de contextul de realizare practică. Realizarea designului de produs, în funcție de contextul de dezvoltare socio-economică și de factorii culturali, istorici și de mediu.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse, programele Adobe Utilizarea google classroom / google meet
5.2 de desfășurare a seminarului	<ul style="list-style-type: none"> Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse, programele Adobe

⁷ Numărul total de ore nu trebuie să depășească valoarea (Număr credite) x 27 ore

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizarea google classroom / google meet
5.3 de desfășurare a laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Sală dotată cu computere și mese de lucru pentru proiecte de design.

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

Obiectivele disciplinei	<p>Înțelegerea etapelor procesului de cercetare Cunoașterea și aplicarea metodelor de cercetare Capacitatea de a efectua o cercetare documentară Elaborarea unui plan de cercetare Dezvoltarea abilităților de analiză și sinteză Capacitatea de redactare academică Respectarea eticii cercetării</p>
-------------------------	--

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în designul grafic. Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design Absolventul poate să examineze funcțiile marketingului asupra procesului de dezvoltare a proiectului în designul grafic Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design.
Abilități	<ul style="list-style-type: none"> Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definitorii 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 aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului grafic/comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare.
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapă și pentru atingerea rezultatului. Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor.

	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. • 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.
--	---

6. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
7.2 Seminar	Metode de predare	Observații
<p>Formularea și delimitarea problematicii de cercetare: Cum alegem o temă de cercetare relevantă și clar definită? Elaborarea întrebărilor de cercetare și ipotezelor.</p> <p>Tipuri de metodologii de cercetare: Cercetarea calitativă vs. cercetarea cantitativă. Avantaje și dezavantaje ale metodelor mixte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii 	<p>documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet</p>
<p>Realizarea unei cercetări bibliografice eficiente: Tehnici de căutare a surselor relevante în baze de date academice. Cum evaluăm critic sursele bibliografice?</p> <p>Structurarea unei lucrări de licență: Organizarea capitolelor: introducere, cadru teoretic, metodologie, analiză, concluzii. Reguli de redactare și utilizarea corectă a referințelor bibliografice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii 	<p>documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet</p>
<p>Etica cercetării științifice: Norme etice în cercetare: confidențialitate, consimțământ informat, evitarea plagiatului. Studii de caz privind probleme etice în cercetare.</p> <p>Cum să redactezi o introducere și concluzie eficiente:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii 	<p>documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet</p>

<p>Ce trebuie să includă o introducere bine formulată? Importanța concluziilor și recomandărilor în cadrul lucrării.</p>		
<p>Crearea unui plan de cercetare realist: Structurarea activităților și resurselor necesare pentru cercetare. Cum să crezi un calendar eficient pentru finalizarea lucrării. Tehnici de gestionare a timpului și a resurselor în cercetare: Instrumente și strategii pentru organizarea cercetării și respectarea termenelor. Cum să gestionezi dificultățile întâlnite în procesul de cercetare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii 	<p>documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet</p>

7.3 Laborator

Bibliografie:

- Brohan, Torsten, *Design classics*, Taschen, Köln, 2001
 Brower, Cara; Mallory, Rachel; Ohlman, Zachary, *Experimental Eco-Design*, Editura Roto-Vision, București, 2005
 Byars Mel, *The best Tables-Chairs-Lights*, Editura Roto-Vision, București, 2005
 Buraga, Silviu; Pop, Monica; Pralea, Jeni; Sficlea, Magda; Soltuz Elena, *Eco design*, Editura Artes, Iași, 2010
 Bürdek, Bernhard E., *Design, History, Theory and Practice of Product Design*, Publishers for Architecture, Basel, 2005
 Day, Christopher; Parnell, Rosie, *Consensus Design. Socially inclusive process*, Architectural Press, Oxford, 2003
 Dreyfuss, Henry, *Designing for People*, Allworth Press, New York, 2003
 Droste, Magdalena, *Bauhaus 1919-1933*, Taschen, Köln, 2006
 Eissen, Koos; Steur, Roselin, *Sketching: Drawing Techniques for Product Designers*, Page One Publishing, Singapore, 2008
 Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, *Design Now!*, Taschen, Köln, 2007
 Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, *Industrial design A-Z*, Taschen, Köln, 2006
 Fischer, Xavier; Nadeau, Jean-Pierre, *Research in Integrative Design, Virtual, Interactive and Integrated Product Design and Manufacturing for Industrial Innovation*, Springer-Verlag, London, 2011
 Goldsmith, Selwyn, *Universal Design*, Architectural Press, London, 2000
 Goodrich, Kristina, *Design Secrets: Products*, Rockport Publishers, Beverly Massachusetts, 2001
 Heskett, John, *Design A Very Short Introduction*, Oxford University Press, New York, 2001
 Houseley, Laura, *The Independent Design Guide*, Thames and Hudson, London, 2009
 Massey, Anne, *Interior design since 1900*, Thames and Hudson, London, 2008
 McDermott, Catherine, *Design. The Key Concepts*, Routledge, New York, 2007
 Mihailo, Iosif, *Conceptul obiectului în designul industrial*, Editura Artpress Timișoara, Editura Muzeului Țării Crișurilor, Oradea, 2014
 Parsons, Tim, *Thinking: Objects. Contemporary approaches to product design*, Ava Books, Lausanne, 2009
 Pil, Lut; Verpoest, Ignaas, *Xtra Strong/Light composites*, Universitaires de Louvain, Louvain, 2006
 Prenzel, Rudolf, *Working an design drawings*, Van Nostrand, New York, 1985
 Saville, Laurel; Stoddard, Brooke, *Design Secrets: Furniture, 50 Real-Life Projects Uncovered*, Rockport Publishers, Beverly Massachusetts, 2006
 Schmidt, Dieter, *Engineering Design*, Ediția a IV-a, McGraw-Hill, Columbus, 2008

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

- Seminarul, prin teme avansate propuse și prin contactele cu mediul de afaceri, sunt gândite a fi o reflexie a necesităților comunității epistemice, a asociațiilor profesionale și a angajatorilor din domeniu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs			
9.5 Seminar	Complexitate, originalitate, creativitate, incadrarea in tema; Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar;	proiecte, teme de creație în format printat (A3) și format digital prin google classroom; demonstrație, argumentare a etapelor urmate - oral/practice	Prezentarea lucrărilor practice de semestru Realizarea lucrării de examen cf. temei enunțate și a cerințelor 60%
9.6 Laborator			
9.7 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> Realizarea unui proiect de design de produs, pentru care se adaptează un proces tehnologic complex și al cărui concept intră sub rigorile tehnologice ale producătorului și ai factorilor implicați în realizarea produsului. Stabilirea unei noi soluții, inovative, pentru evoluția proiectului și schițarea prognozelor stilistice pentru produs, în baza unei viziuni creative și originale, dinamice, flexibile și eficiente în context concurențial. 			

Data completării:
17.09.2024

Titular laborator (Semnătura):

Data avizării în departament

Director departament (Semnătura):

FIȘA DISCIPLINEI

7. Date despre program

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

8. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Metodologia elaborării lucrării de licență II (FADLD 3217)						
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Titularul activităților de laborator							
2.5 Anul de studiu	3	2.6 Semestrul	2	2.7 Tipul de evaluare	E	2.8 Regimul disciplinei	DS, DO

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs		3.3 seminar		3.4 laborator	1
3.5 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.6 curs		3.7 seminar		3.8 laborator	14
Distribuția fondului de timp:							ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe							1
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren							10
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri							
Tutoriat							
Examinări							
3.7 Total ore studiu individual	11						
3.8 Total ore pe semestru ⁸	25						
3.9 Numărul de credite	1						

10. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul compoziției.
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Proiectarea soluției de design al produsului, în funcție de contextul de realizare practică. Realizarea designului de produs, în funcție de contextul de dezvoltare socio-economică și de factorii culturali, istorici și de mediu.

11. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse, programele Adobe Utilizarea google classroom
5.2 de desfășurare a seminarului	<ul style="list-style-type: none"> Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse, programele Adobe

⁸ Numărul total de ore nu trebuie să depășească valoarea (Număr credite) x 27 ore

	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizarea google classroom / google meet
5.3 de desfășurare a laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> ● Sală dotată cu computere și mese de lucru pentru proiecte de design.

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

Obiectivele disciplinei	<p>Înțelegerea etapelor procesului de cercetare Cunoașterea și aplicarea metodelor de cercetare Capacitatea de a efectua o cercetare documentară Elaborarea unui plan de cercetare Dezvoltarea abilităților de analiză și sinteză Capacitatea de redactare academică Respectarea eticii cercetării</p>
-------------------------	--

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> ● Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT. ● Absolventul poate să prezinte principalele tendințe în designul grafic. ● Absolventul poate să analizeze, să compare și să încadreze într-o clasificare o anumită abordare în design ● Absolventul poate să examineze funcțiile marketingului asupra procesului de dezvoltare a proiectului în designul grafic ● Absolventul poate să facă o expertiză asupra pieței pentru un anumit proiect în design ● Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media ● Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design. ● Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. ● Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design.
Abilități	<ul style="list-style-type: none"> ● Absolventul poate să clasifice, să analizeze și să deducă elementele definitorii 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 aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. ● Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității variantei de concept în dezvoltarea proiectului. ● Absolventul poate să aprecieze și să aplice principiile designului grafic/comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare.
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> ● Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. ● Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. ● Absolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapă și pentru atingerea rezultatului. ● Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor.

	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului. • Absolventul dezvoltă relații eficiente, orientate spre rezultate, cu membrii echipei. • 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.
--	---

12. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
7.2 Seminar	Metode de predare	Observații
<p>Aplicarea practică a informațiilor primite la curs prin realizarea unui proiect complex care constituie lucrarea de licență, respectând metodologia de întocmire și normele de redactare. Elaborarea conceptelor de produs în cele trei domenii, rute (D.A., D.G., D.P.,)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea teoretică și prezentarea informațiilor se face gradat, de la noțiunile elementare la cele mai complexe. 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. • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii 	<p>documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet</p>
<p>Elaborarea și selectarea soluțiilor posibile pentru realizarea proiectului final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii 	<p>documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet</p>

Transpunerea în model bidimensional / tridimensional	<ul style="list-style-type: none"> documentarea independentă managementul timpului de pregătire a sarcinii 	documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet
Modalități de prezentare a lucrării	<ul style="list-style-type: none"> documentarea independentă managementul timpului de pregătire a sarcinii 	documentare albume de design (studiu de caz imagini): Google classroom /google meet

7.3 Laborator

Bibliografie:

- Brohan, Torsten, *Design classics*, Taschen, Köln, 2001
- Brower, Cara; Mallory, Rachel; Ohlman, Zachary, *Experimental Eco-Design*, Editura Roto-Vision, București, 2005
- Byars Mel, *The best Tables-Chairs-Lights*, Editura Roto-Vision, București, 2005
- Buraga, Silviu; Pop, Monica; Pralea, Jeni; Sficlea, Magda; Soltuz Elena, *Eco design*, Editura Artes, Iași, 2010
- Bürdek, Bernhard E., *Design, History, Theory and Practice of Product Design*, Publishers for Architecture, Basel, 2005
- Day, Christopher; Parnell, Rosie, *Consensus Design. Socially inclusive process*, Architectural Press, Oxford, 2003
- Dreyfuss, Henry, *Designing for People*, Allworth Press, New York, 2003
- Droste, Magdalena, *Bauhaus 1919-1933*, Taschen, Köln, 2006
- Eissen, Koos; Steur, Roselin, *Sketching: Drawing Techniques for Product Designers*, Page One Publishing, Singapore, 2008
- Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, *Design Now!*, Taschen, Köln, 2007
- Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, *Industrial design A-Z*, Taschen, Köln, 2006
- Fischer, Xavier; Nadeau, Jean-Pierre, *Research in Integrative Design, Virtual, Interactive and Inte-grated Product Design and Manufacturing for Industrial Innovation*, Springer-Verlag, London, 2011
- Goldsmith, Selwyn, *Universal Design*, Architectural Press, London, 2000
- Goodrich, Kristina, *Design Secrets: Products*, Rockport Publishers, Beverly Massachusetts, 2001
- Heskett, John, *Design A Very Short Introduction*, Oxford University Press, New York, 2001
- Houseley, Laura, *The Independent Design Guide*, Thames and Hudson, London, 2009
- Massey, Anne, *Interior design since 1900*, Thames and Hudson, London, 2008
- McDermott, Catherine, *Design. The Key Concepts*, Routledge, New York, 2007
- Mihailo, Iosif, *Conceptul obiectului în designul industrial*, Editura Artpress Timișoara, Editura Muzeului Țării Crișurilor, Oradea, 2014
- Parsons, Tim, *Thinking: Objects. Contemporary approaches to product design*, Ava Books, Lausanne, 2009
- Pil, Lut; Verpoest, Ignaas, *Xtra Strong/Light composites*, Universitaires de Louvain, Louvain, 2006
- Prenzel, Rudolf, *Working an design drawings*, Van Nostrand, New York, 1985
- Saville, Laurel; Stoddard, Brooke, *Design Secrets: Furniture, 50 Real-Life Projects Uncovered*, Rockport Publishers, Beverly Massachusetts, 2006
- Schmidt, Dieter, *Engineering Design*, Ediția a IV-a, McGraw-Hill, Columbus, 2008

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

- Seminarul, prin teme avansate propuse și prin contactele cu mediul de afaceri, sunt gândite a fi o reflexie a necesităților comunității epistemice, a asociațiilor profesionale și a angajatorilor din domeniu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs			
9.5 Seminar	Complexitate, originalitate, creativitate, incadrarea in tema; Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar;	proiecte, teme de creație în format printat (A3) și format digital prin google classroom; demonstrație, argumentare a etapelor urmate - oral/practice	Prezentarea lucrărilor practice de semestru Realizarea lucrării de examen cf. temei enunțate și a cerințelor 60%
9.6 Laborator			
9.7 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> Realizarea unui proiect de design de produs, pentru care se adaptează un proces tehnologic complex și al cărui concept intră sub rigorile tehnologice ale producătorului și ai factorilor implicați în realizarea produsului. Stabilirea unei noi soluții, inovative, pentru evoluția proiectului și schițarea prognozelor stilistice pentru produs, în baza unei viziuni creative și originale, dinamice, flexibile și eficiente în context concurențial. 			

Data completării:
17.09.2024

Titular laborator (Semnătura):

Data avizării în departament

Director departament (Semnătura):

11. Salariul minim de încadrare

Salariul minim de încadrare pentru un asistent universitar titular este de 6.520 lei

12. Programă aferentă concursului – tematica probelor de examen

PROBA SCRISĂ / ORALĂ

- *Fotogrametria și scanarea 3D*, instrumente moderne de creație a caracterelor și asseturilor;
- Obținerea desfășuratelor hărților de texturi – *UV unwrap*;
- Tipuri de iluminat în funcție de specificul proiectului. Metode de iluminare și tipuri de lumini: *HDRI, area, dome, photometric, point, spot*;
- Desenul digital, modalități de realizare și prezentare digitală a conceptelor;
- Metode ale proiectării creative;
- Utilizarea diferitelor tipuri de materiale din proiectele de design.

PROBA PRACTICĂ

- *Character rigging* pentru concept art;
- Optimizare: sistem complet *LOD, high poly to low poly*;
- Adaptarea modelului și a scenei 3D pentru vizualizare VR;
- Exprimarea conceptului prin tehnici mixte, desenul pentru explorări creative;
- Probleme de bază și tendințe în domeniul proiectării formei;
- Relația dintre materialele, structurile și elementele pentru machetare.

WRITTEN/ SPOKEN TEST

- *Photogrammetry and 3D scanning*, modern character and asset creation tools;
- Unwrapped texture maps – *UV unwrap*;
- Types of lighting depending on the project. Lighting methods and light types: *HDRI, zone, dome, photometric, point, spot*;
- Digital drawing, realization methods and digital presentation of concepts;
- Creative design methods;
- Use of different types of materials in design projects.

PRACTICAL TEST

- *Character rigging* for concept art;
- Optimization: full LOD system, *high poly to low poly*;
- Adaptation of the 3D model and scene for VR viewing;
- Concept expression through mixed techniques, drawing for creative explorations;
- Basic problems and trends in design projects;
- The relationship between materials, structures and elements for scale modeling.

**Extras proces verbal
la Ședința Consiliului Facultății de Arte și Design
din data de 09.10.2024**

Prezenta conform convocatorului.

-Omis cele de omis-

La punctul 1 din ordinea de zi, în urma ședințelor Consiliului Departamentului de Arte Vizuale și a Consiliului Departamentului Design și Arte Aplicate, în care au fost avizate și votate posturile/referatele justificative privind necesitatea scoaterii la concurs a posturilor didactice cuprinse în statul de funcții ale celor două departamente pentru semestrul I al anului universitar 2024-2025, detaliate după cum urmează,

Departamentul Arte Vizuale:

lector 36 concurs perioadă determinată

lector 37 concurs perioadă determinată

lector 38 promovare

asistent 39 concurs perioadă determinată

asistent 40 concurs perioadă nedeterminată

Departamentul Design și Arte Aplicate:

lector 30 concurs

lector 31 concurs perioadă determinată

asistent 32 concurs perioadă determinată

asistent 33 concurs perioadă determinată

asistent 34 concurs perioadă determinată

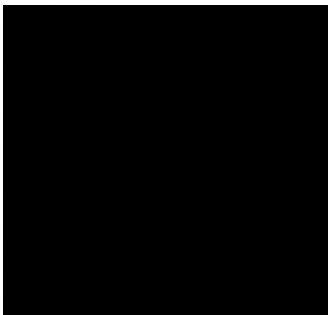


asistent 35 concurs perioadă determinată

asistent 36 concurs perioadă determinată

se supun la vot posturile/referatele justificative. Consiliul Facultății a hotărât după cum urmează:

-se aprobă cu un număr de 10 voturi pentru din totalul de 15 membri ai Consiliului Facultății de Arte și Design



scu

Secretar șef fac.,
Ionela SZUROMI



CONVOCATOR
pentru ședința Consiliului de conducere
din data de 09.10.2024, ora 12

Ordinea de zi:

Punctul 1. Aprobarea referatelor cu privire la necesitatea scoaterii la concurs/organizării de examen de promovare următoarelor posturi aferente semestrului I, an universitar 2024-2025;

Punctul 2. Avizarea coordonatorului Erasmus - Department Design si Arte Aplicate

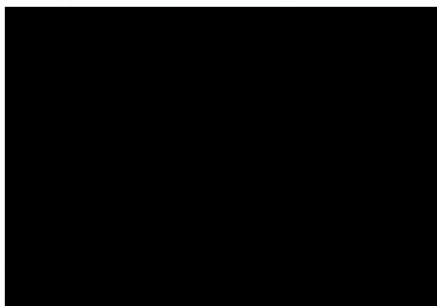
Punctul 3. Avizarea responsabilului programului de studiu Master Design grafic- comunicare vizuale conf.univ.dr. Corina Nani

Punctul 4. Diverse

Nr. crt.	Numele si prenumele	Prezent/absent
1.	Prof. univ. dr. Rudolf Kocsis	
2.	Prof.univ.dr.Camil Mihăescu	
3.	Conf. univ. dr.Andreea Palade Flondor	
4.	Conf. univ. dr. Silvia Trion	
5.	Conf. univ. dr.Valentina Ștefănescu	
6.	Conf. univ. dr. Corina Nani	
7.	Lector. univ. dr. Eugenia Riemschneider	
8.	Lector. univ. dr. Maria Sârbu	
9.	Lector univ. dr.Cristina Dău	
10.	Lector univ. dr.Mădalin Marienut	
11.	Lector univ. dr. Mihai Zăondoiu	

STUDENȚI

Nr. crt.	Numele si prenumele	Prezent/absent
1.	Maria Moșă	
2.	Larisa Bianca Surdu	
3.	Ovidiu Stan	
4.	Gabriel Matlak	





INVITAȚI - Ședința Consiliului de conducere din data de 09.10.2024, ora 12

Nr. Crt.	Numele și prenumele	Prezent/absent
1.	Conf.univ.dr.Mădălin Bunoiu-Prorector	
2.	Conf.univ.dr.Eduard Jakabhazi- Prodecan	
3.	Conf.univ.dr. Remus Rotaru- Prodecan	
4.	Lector univ. dr. habil. Andreea Lazea - Director Departament AV	
5.	Prof.univ. dr. habil. Iosif Mihailo – Director Departament DAA	

**Extras
din Procesul verbal**

încheiat azi, data de 04.10.2024, în urma ședinței Consiliului Departamentului Design și Arte Aplicate, asupra următoarelor puncte de pe ordinea de zi:

1 Avizarea referatelor justificative cu privire la necesitatea scoaterii la concurs a posturilor didactice cuprinse în statul de funcții al departamentului Design și Arte Aplicate pentru semestrul I al anului universitar 2024-2025.

lector 30 concurs

lector 31 concurs perioadă determinată

asistent 32 concurs perioadă determinată

asistent 33 concurs perioadă determinată

asistent 34 concurs perioadă determinată

asistent 35 concurs perioadă determinată

asistent 36 concurs perioadă determinată

Se aprobă în unanimitate.

- Omis cele de omis -

Director Departament Design și Arte Aplicate

Prof. u

CONVOCATOR

pentru ședința Consiliului Departamentului Design și Arte Aplicate
din data de **04.10.2024**, ora 11

Ordinea de zi:

1 Avizarea referatelor justificative cu privire la necesitatea scoaterii la concurs a posturilor didactice cuprinse în statul de funcții al departamentului Design și Arte Aplicate pentru semestrul I al anului universitar 2024-2025.

lector 30 concurs

lector 31 concurs perioadă determinată

asistent 32 concurs perioadă determinată

asistent 33 concurs perioadă determinată

asistent 34 concurs perioadă determinată

asistent 35 concurs perioadă determinată

asistent 36 concurs perioadă determinată

2. Propuneri coordonator Erasmus pentru departamentul Design și Arte Aplicate

3. Diverse.

Conf.univ.dr. Valentina Ștefănescu

Conf.univ.dr. Alexandru Bunii

Conf.univ.dr. Sergiu Zegrea

Lect.univ.dr. Eniko Szucs

Lect.univ.dr. Cristina Lazăr

Director Departament Design și Arte Aplicate

Prof.univ.dr. [redacted]



Stat de functii 2024-2025
Facultatea de Arte si Design
Design si Arte Aplicate

Rector: Marilen Gabriel PIRTEA

Nr. post	Fct.	Tip post	Angajat / Disciplina	Detalii Sp/TipStd./Lb/An	Sem.	Serii/ Grupe	Ore Curs		Ore Sem./L/P		Norma	Alte activ.
							Fiz.	Conv.	Fiz.	Conv.		
36	Asis	VSC	-vacant-									
36			3D design IV	D/LJ/F/an2	II	1/1	0	0	1	0,5	11,08	4,92
36			Concept design. In animatie si gaming I	D/LJ/F/an3	I	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
36			Concept design. In animatie si gaming II	D/LJ/F/an3	II	1/1	0	0	2	0,857	0,5	
36			Metodologia elaborării lucrării de licență I	D/LJ/F/an3	I	1/2	0	0	1	1	0,86	
36			Metodologia elaborării lucrării de licență II	D/LJ/F/an3	II	1/2	0	0	1	0,857	0,86	
36			Perspectivă, geometrie descriptivă I	D/LJ/F/an1	I	1/6	0	0	1	3	3	
36			Proiectare pentru design I	D/LJ/F/an3	I	1/2	0	0	1	1	1	
36			Proiectare pentru design II	D/LJ/F/an3	II	1/2	0	0	1	0,857	0,86	
36			Sculptură digitală pentru gaming I	D/LJ/F/an2	I	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
36			Sculptură digitală pentru gaming II	D/LJ/F/an2	II	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
36			Tehnologii, materiale și machetare III	D/LJ/F/an3	I	1/3	0	0	1	1,5	1,5	
37	Lect	V									15,79	0,21
37			Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție I	D/LJ/F/an2	I	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
37			Bandă ilustrată: narațiune, ritm și compoziție II	D/LJ/F/an2	II	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
37			Bazele fotografiei și tehnicile foto I	D/LJ/F/an1	I	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
37			Bazele fotografiei și tehnicile foto II	D/LJ/F/an1	II	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
37			Design de ambient – compoziție I	D/LJ/F/an1	I	1/1	2	2	0	0	2	
37			Design de ambient – compoziție II	D/LJ/F/an1	II	1/1	2	2	0	0	2	
37			Design de produs – compoziție I	D/LJ/F/an1	I	1/1	2	2	0	0	2	
37			Design de produs – compoziție II	D/LJ/F/an1	II	1/1	2	2	0	0	2	
37			Design de produs – compoziție VI	D/LJ/F/an3	II	1/1	1	0,857	0	0	0,88	
37			Design grafic – compoziție II	D/LJ/F/an1	II	1/2	2	2	0	0	2	
37			Studii culturale: Teoria Model I	MDV/LJ/F/an3	I	1/1	0	0	1	0,5	0,5	
37			Studii culturale: Teoria Model II	MDV/LJ/F/an3	II	1/1	0	0	1	0,429	0,43	
37			Voluntariat I	(5) +AD/LJ/F/an2+MDV/LJ/F/an 2+AD/LJ/F/an1+MDV/LJ/F/a n3+MDV/LJ/F/an1	I	1/2	0	0	1	1	1	
37			Voluntariat II	(5) +MDV/LJ/F/an1+AD/LJ/F/an 2+MDV/LJ/F/an3+MDV/LJ/F /an2+AD/LJ/F/an1	II	1/2	0	0	1	1	1	
38	Lect	V									15,72	0,28



13. Extrase din procesele verbale ale ședinței Consiliului departamentului și ședinței Consiliului facultății în care a fost aprobată această poziție

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

Data
9 octombrie 2024

Semnătura directorului de departament
prof.univ.dr. habilit. Ioan Mihailescu

