Referat privind necesitatea organizării examenului de promovare în cariera didactică pentru postul didactic lector universitar poziția 35, din cadrul *Departamentului Design și Arte Aplicate*

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

Structura postului:
Comunicare vizuală I
Bazele ilustrației digitale I
Design grafic- compoziție V
Comunicare vizuală II
Bazele ilustrației digitale II
Bazele designului grafic II

Stuctura postului are în vedere discipline prin intermediul cărora studenții beneficiază de competențele esențiale pentru *designul grafic*. Necesitatea ocupării postului este evidențiată de aportul de competențe și abilități din partea disciplinelor cuprinse în structura postului, asigurând studenților necesarul de cunoștințe pentru a putea opera cu concepte fundamentale și de aprofundare, proprii *designului grafic* și *comunicării vizuale*. În principal, se asigură cunoștințe și competențe specifice, abordând subsecvent aspecte ce țin de dimensiunea creativă și aplicată a designului grafic, nivel de licență. Sunt aduse în sprijinul pregătirii de specialitate a studentului metode și strategii de creație adecvate contemporaneității, prin stimularea creativității și a inovației.

Înscriindu-se în contextul realizării obiectivelor din planul de dezvoltare al departamentului considerăm că scoaterea la concurs a acestui post ar duce la dezvoltarea acestei direcții în cadrul departamentului, conferindu-i un grad mai mare de atractivitate și competitivitate. Prin titularizarea postului, se asigură aportul de competențe practice necesare programului de studii *Design* și programului de studii *Design Grafic*.

2. Valoarea ştiinţifică pretinsă candidaţilor

Candidaţii trebuie să deţină diplomă de licenţă sau masterat în domeniul *Arte Vizuale* sau *Arte Plastice şi Decorative*, specializarea *Design*. Candidaţii trebuie să deţină titlul de Doctor în *Arte Vizuale* sau Doctor în *Arte Plastice şi Decorative*.

Candidaţii trebuie să îndeplinească un punctaj minimal aferent gradului didactic de lector, conform *Standardelor minimale aprobate pentru ocuparea posturilor didactice de asistent/ lector aprobate de către Consiliului FAD.*

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

-*Legea Învăţământului Superior nr. 199/2023*, cu modificările şi completările ulterioare.

- *Metodologia privind organizarea concursurilor de ocupare a posturilor didactice şi de cercetare vacante din cadrul departamentelor academice ale UVT, a examenelor de promovare în cariera didactică din UVT şi a examenelor de promovare în grade profesionale de cercetare-dezvoltare superioare a personalului de cercetare din cadrul departamentului academice ale UVT, aprobată prin Hotărârea Senatului UVT nr. 27 din 20.02.2025.*
- *Standardele minimale şi obligatorii pentru acordarea titlurilor didactice la Facultatea de Arte si Design.*

3. Perspectivele postului

Postul este structurat din discipline aferente ciclurilor de studii *licenţă*. Tipul disciplinelor, prin caracterul lor aplicativ, asigură perspectivele postului pe termen mediu, în orice variantă previzionată de evoluţie a programului de studii *Design grafic*. Performanţele acestui program de studii asigură perspectiva postului, ţinând cont de faptul că în elaborarea proiectelor artistice aplicate specifice, disciplinele sunt parte integrantă din nucleul conţinutului conceptual şi practic. În structura postului se regăsesc activităţi de predare pentru disciplinele de specialitate menţionate. Foarte important este faptul că există în continuare un interes ridicat al candidaţilor pentru programul de studii *Design grafic*.

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

- Dezvoltarea programelor de master si licenţă.

- Introducerea unui nou program de licenţă interdisciplinar, *Game Design, Art and Visual Effects*, cu predare în limba engleză, unic în ţară.

- Introducerea unui program masteral *Game Art*, predare în limba engleză, unic în ţară;

- Pentru a asigura un traseu particularizat, pe lângă masteratul *Design Vestimentar- Design Textil*, am înființat masteratul interdepartamental *Sculptură și Ceramică,* soluție în asigurarea continuității pentru absolvenții de *Arte Decorative* ce vor să aprofundeze *Ceramica*.

- Configurarea cu posturi vacante cu grad de lector;

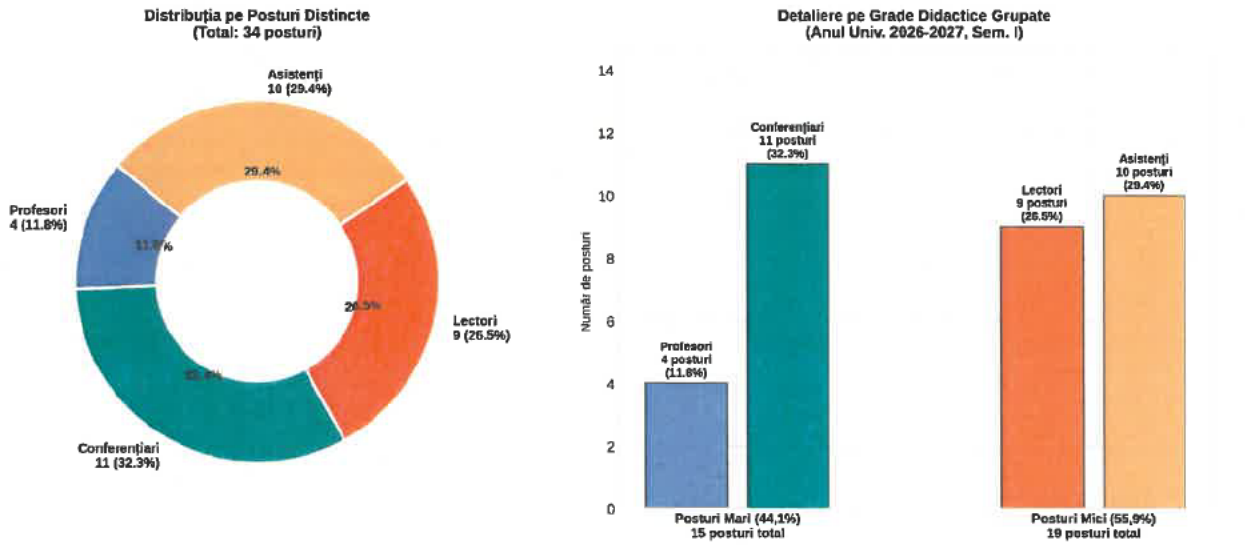
- Încărcarea normelor titularilor a căror discipline au un număr redus de studenți pentru formațiunile de seminar sau lucrări;

- 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 îndreptățesc să considerăm că perspectiva de acoperire financiară a postului se va menține și în predicțiile ulterioare, 2026-2029.

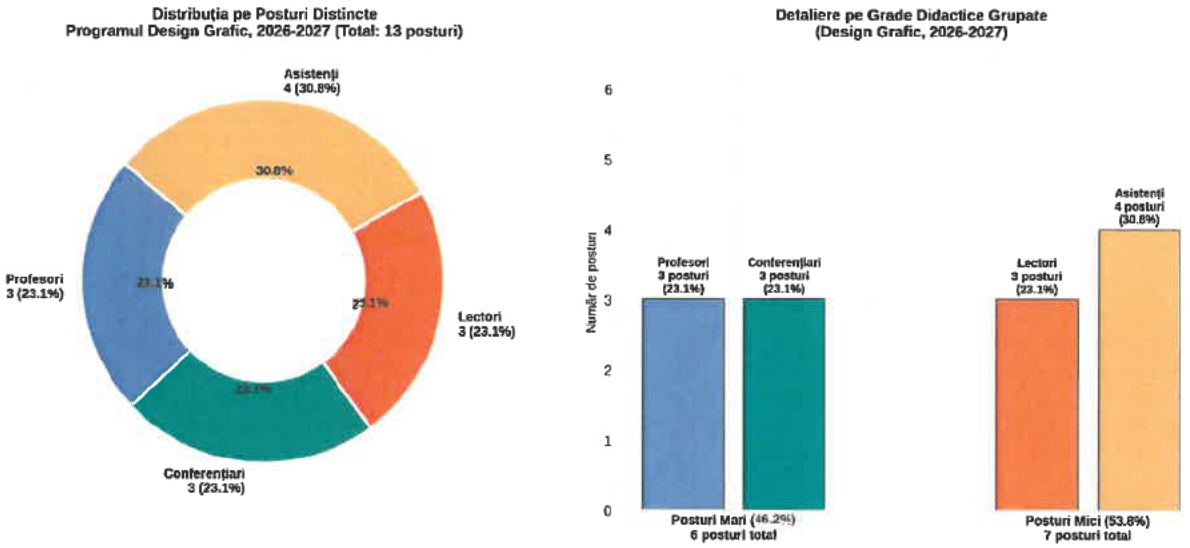
4. Numărul posturilor existente deja în aceeași specialitate



Distribuția posturilor din DDAA, sem I, 2026-2027

Din punct de vedere al resursei umane, situația la nivelul *Departamentului de Design și Arte Aplicate* este următoarea, pentru anul universitar 2026-2027, sem I: profesori: 4 (11.8%), conferențiari: 11 (32.3%), lectori: 9 (26.5%), asistenți: 10 (29.4%). Se poate observa un echilibru al raportului dintre posturile mari (profesori și conferențiari), care reprezintă 44,1% și cele mici (lector și asistent), în procent de 55,9%.

Întrucât programul de studii *Design grafic* este continuatorul programului *Design*, ruta Design grafic, ne referim la acesta ca fiind unul dintre cele mai ofertante programe de studii din facultate, în toate aspectele. Având în vedere strict resursa umană, preponderent în cadrul acestei specializări predau: 3 profesori, 3 conferențiari, 3 lectori și 4 asistenți.



Structura posturilor din cadrul specializării Design grafic, sem I, 2026-2027

Aşadar, ocuparea prin examen de promovare a postului ofertat, de lector, menține echilibrul configurației posturilor, atât la nivel departamental, cât şi de specializare. Menționăm că la finele acestui an universitar un cadru didactic din departament va avea vârsta necesară pensionării, iar în următorii cinci ani încă două cadre didactice (conferențiari) din departament vor 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 *Design grafic*, numărul de studenți înscriși arată o constantă sustenabilă, pe ultimii doi ani:

În anul universitar 2025-2026 – au fost înmatriculați 30 studenți.

În anul universitar 2026-2027 – au fost înmatriculați 31 studenți.

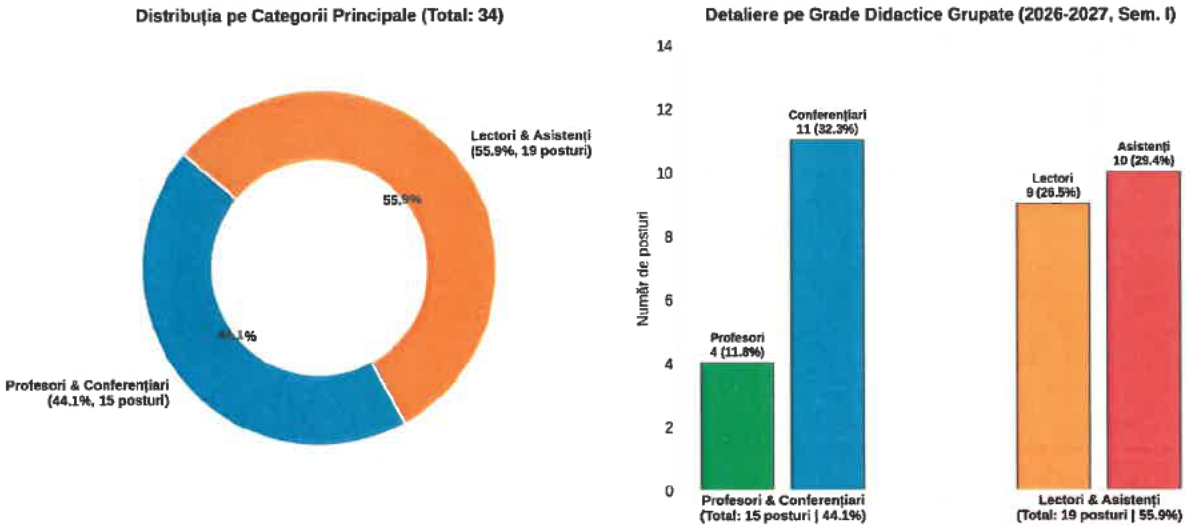
Pentru programul de licență *Design*, numărul de studenți înscriși arată o creştere a fost de asemenea ridicat. Acest program va înceta odată cu promoția 2027, fiind continuat de programul *Design grafic*. În anul universitar 2024-2025 au fost înmatriculați 26 studenți la programul de studii *Design*, ruta *Design Grafic*.

Adresabilitatea studentilor este în creştere, fapt demonstrat de aceste date. Sporirea atractivității programului de studii va contribui la consolidarea structurală a departamentului, asigurând perspective favorabile pe termen lung.

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

Strategia şi dinamica de dezvoltare a resursei umane urmărește menținerea unui număr

sustenabil de cadre didactice titulare pentru fiecare program de studii, aspect necesar susținerii în mod optim a procesului educativ. Totodată, în departament există un număr de șase conducători științifici de doctorat din rândul titularilor și un număr de opt doctoranzi care susțin ore de seminarii și lucrări în regim de plata cu ora.



Structura comparativă a posturilor din DDAA, sem I, 2026-2027

Structura posturilor, la nivel de departament, relevă următoarele aspecte: 44,1% și posturi de profesori și conferențiari (4 profesori, 11 conferențiari) și 55,9%. posturi de lectori și asistenți (9 lectori, 10 asistenți). Pentru anul universitar 2026-2027, sem I, situația este următoarea: profesori: 4 (11.8%), conferențiari: 11 (32.3%), lectori: 9 (26.5%), asistenți: 10 (29.4%). În următorii cinci ani în *Departamentul de Design și Arte Aplicate* două cadre didactice vor avea vârsta necesară pensionării.

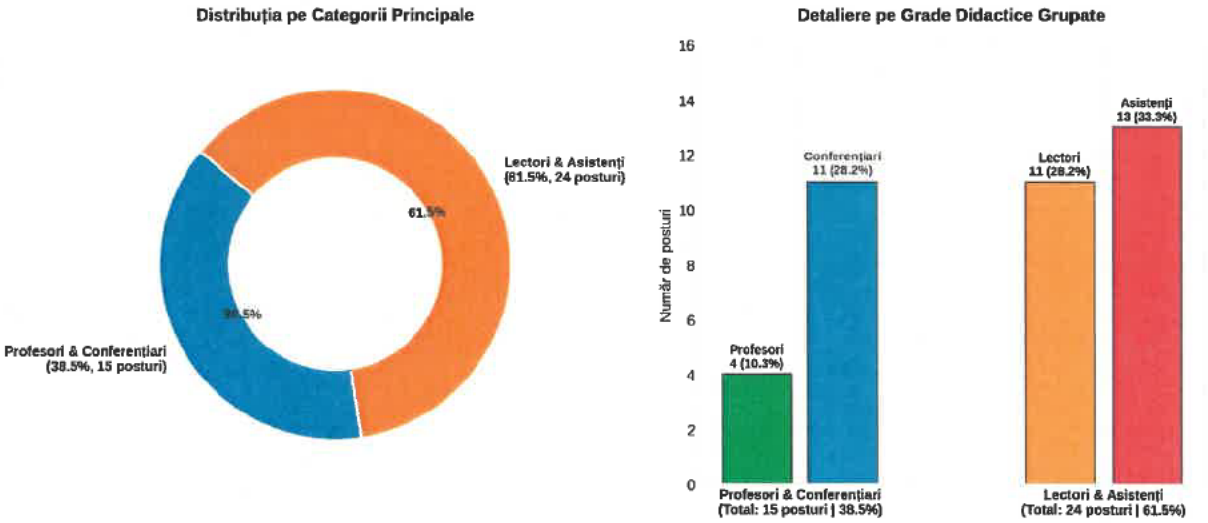
Conform strategiei pe termen scurt, avem în vedere a consolida noile programe rezultate din împărțirea în trei a programului consacrat, *Design*, rezultând programele: *Design ambiental, Design grafic* și *Design de obiect și creație digitală* (ultimele două, unice în țară). De asemenea, noul program, *Game Design, Art and Visual Effects*, cu predare în limba engleză, necesită o infuzie de resursă umană specializată, fie prin cooptarea de noi cadre didactice, fie prin migrarea unora existente în departament, către discipline apropiate din punct de vedere epistemic.

Așadar, în acest an universitar, incluzând și postul din prezentul memoriu, avem în vedere adecvarea resursei umane a DDAA prin:

- Promovarea unui cadru didactic dintre asistenții eligibili, pe poziția de lector universitar – pentru a acoperi mai bine zona de cursuri, coordonare de licențe / disertații și a consolida structura resursei umane și din perspectiva sustenabilității.
- Scoaterea la concurs a unui post nou de lector, pe perioadă nedeterminată, pentru a acoperi discipline precum: *desenul, anatomia artistică* (limba română și engleză) și *compoziția*.

- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă nedeterminată, pentru a acoperi discipline precum: *desenul, anatomia artistică* și *practica de specialitate.*
- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă nedeterminată, pentru a acoperi discipline precum: *designul grafic, designul grafic aprofundat– disertație, promovarea produselor* și *designul grafic pentru licență.*
- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă determinată, pentru a acoperi discipline precum: *designul de interior, designul ambiental* și *practica de specialitate.*
- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă determinată, pentru a acoperi discipline precum: *procesarea digitală a imaginii, 3D design, desen tehnic și proiectare CAD, metodologia elaborării lucrării de licență, transpuneri virtuale ale spațiului ambiental* și *designul biofilic.*

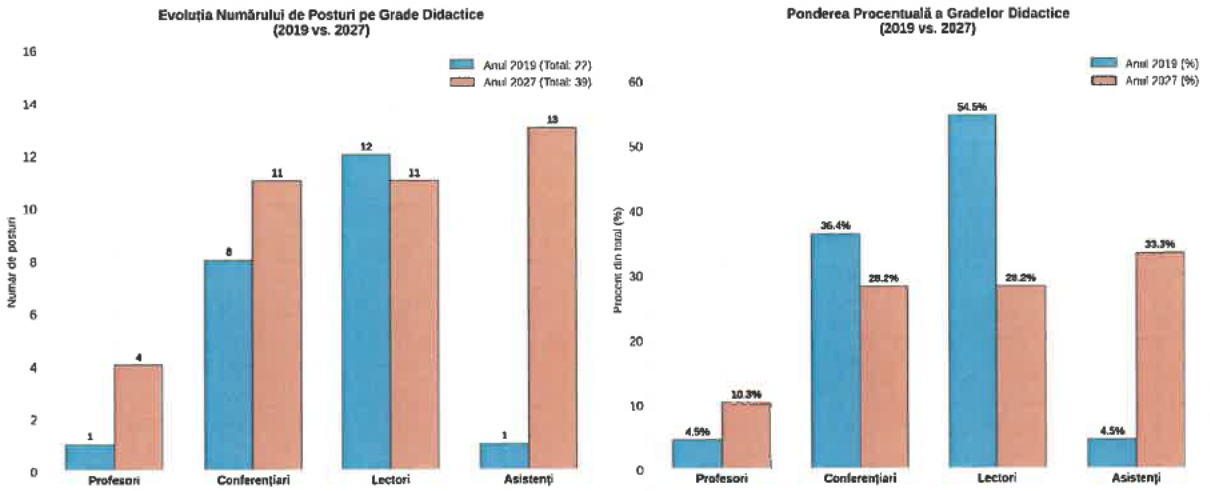
Odată ce aceste posturi vor fi materializate, situația în departament ar putea arăta astfel: Totalul posturilor ar putea fi de 39, dintre care 38,5% posturi de profesori și conferențiari (4 profesori, 11 conferențiari) și 61,5%. posturi de lectori și asistenți (11 lectori, 13 asistenți).



Structura posturilor din DDAA, după materializarea concursurilor/ promovării din anul universitar 2026-2027

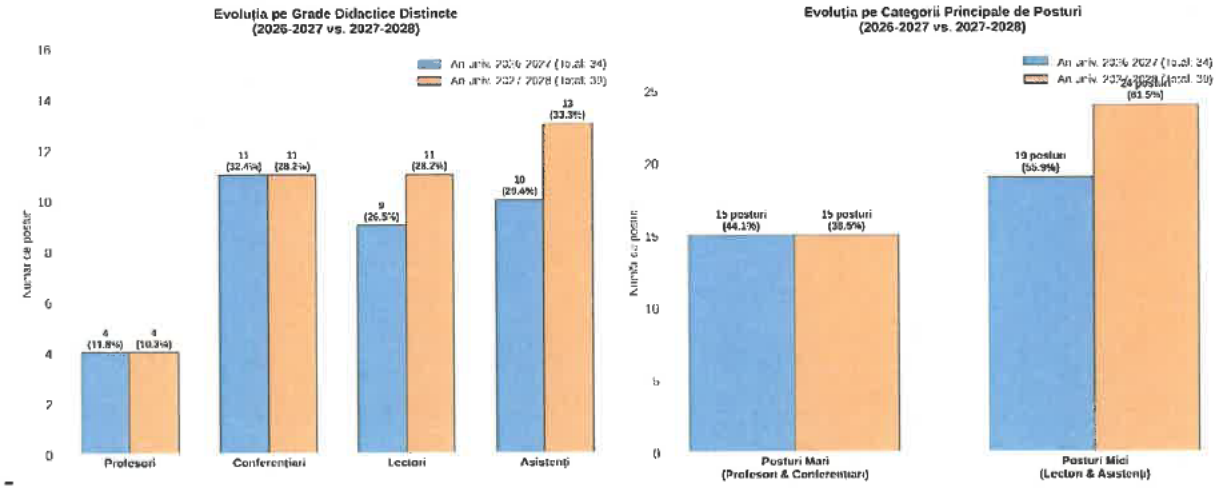
Conform strategiei de viitor a departamentului, avem in vedere:

- 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.



Dinamica posturilor din DDAA, perioada 2019-2027

La o privire pe o perioadă mai mare, de 8 ani, pornind cu anul 2019, *Departamentul Design și Arte Aplicate* avea 22 de titulari, actualmente are 34 de posturi. Toate posturile de intrare în sistem din acest an universitar sunt de lectori și asistenți, perioadă nedeterminată și determinată. În această linie a dinamicii și dezvoltării, dar și a reechilibrării echitabile, se înscrie și postul de lector propus pentru programul de studii *Design* și programul *Design Grafic.*



Dinamica posturilor din DDAA, 2025-2026 comparativ cu 2026-2027

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

- Creşterea vizibilității și prestigiului activităților și rezultatelor creației și cercetării prin expertiza din cadrul *Centrului de Creatie si Cercetare în Arte Decorative și Design.*
- Asigurarea participării membrilor departamentului la un număr cât mai mare de manifestări expozitionale și științifice din țară și străinătate.
- Cooptarea în colectivele de cercetare a partenerilor din străinătate, cu recunoaștere în domeniile de interes ale departamentului.

- Continuarea şi dezvoltarea evenimentelor de tradiţie pentru departament, cu stimularea participării internaţionale.
- Dezvoltarea revistei *Caiete de Arte şi Design*, ca publicaţie indexată în mai multe Baze de Date Internaţionale (BDI), cu specific în artele aplicate şi design. Actualmente, revista este indexată în Baza de Date Internaţionale CEEOL.
- Publicarea de cărţi sau capitole de carte la edituri internaţionale prestigioase şi la edituri naţionale recunoscute; Publicarea cataloagelor la edituri internaţionale prestigioase şi la edituri recunoscute.
- Finanţarea din surse externe a unor activităţi de creaţie-cercetare.

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

Strategia de internaţionalizare a *Departamentului de Design şi Arte Aplicate*, precum şi a programelor de studii gestionate de acesta, este pe deplin circumscrisă viziunii instituţionale a Facultăţii de Arte şi Design şi *Strategiei generale a Universităţii de Vest din Timişoara*, contribuind activ la vizibilitatea globală a acesteia, inclusiv în cadrul alianţelor europene UNITA, ELIA, CUMULUS Pe această linie strategică, *Departamentul de Design şi Arte Aplicate*, prin intermediul *Centrului de Cercetare şi Creaţie în Artele Decorative şi Design* aflat în subordinea sa, a iniţiat şi va continua să extindă parteneriate internaţionale cu entităţi de prestigiu din domeniul industriilor creative, mediul academic şi reţelele culturale europene.

Implementarea noului Regulament de organizare şi funcţionare a acestui centru de cercetare, aprobat de Senatul UVT, oferă cadrul normativ şi operaţional necesar pentru derularea unei game variate de activităţi interdisciplinare aliniate direct indicatorilor de internaţionalizare instituţională. Dintre acestea se disting: organizarea de conferinţe internaţionale, oportunităţi de formare continuă şi perfecţionare pentru cadrele didactice şi studenţi; desfăşurarea de seminarii, simpozioane, anuale şi bienale de artă şi design la nivel naţional şi internaţional; derularea stagiilor de practică de specialitate şi rezidenţe de creaţie pentru studenţi în baza parteneriatelor transfrontaliere cu industriile creative, agenţi economici şi entităţi terţe din străinătate; organizarea de expoziţii reprezentative şi evenimente culturale majore; implicarea activă în proiecte de cercetare-creaţie naţionale şi internaţionale finanţate prin granturi europene; organizarea de tabere de creaţie, workshop-uri aplicative şi manifestări ştiinţifice cu participare internaţională; precum şi dezvoltarea de programe proprii de cercetare, implementare şi educaţionale derulate în regim de parteneriat public-privat cu instituţii de profil de la nivel mondial.

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 / Departament: **Facultatea de Arte si Design / Design si Arte Aplicate**
3. Funcție / Post: **Lector universitar / Sef lucrari S / COR 231003**

II. CONDIȚII SPECIFICE PRIVIND OCUPAREA POSTULUI

1. **Studii specifice**: Studii superioare, finalizate cu diplomă de licență, masterat și doctorat, în conformitate cu cerințele Legii nr. 199/2023 privind învățământul superior și Metodologia privind organizarea concursurilor de ocupare a posturilor didactice și de cercetare vacante din cadrul departamentelor academice ale UVT și a examenelor de promovare în cariera didactică din UVT.
2. **Experiență**: Experiență profesională și didactică conform cerințelor Legii nr. 199/2023 și a Metodologia privind organizarea concursurilor de ocupare a posturilor didactice și de cercetare vacante din cadrul departamentelor academice ale UVT și a examenelor de promovare în cariera didactică din UVT, care include vechimea necesară în învățământul superior și rezultatele relevante în activitatea didactică și de cercetare, prevăzute de reglementările interne ale UVT.

III. SFERA RELAȚIILOR ORGANIZAȚIONALE

1. Ierarhice: subordonat față de: **DIRECTOR DE DEPARTAMENT**
2. Funcționale: cadre didactice, structuri administrative, studenți și organizații studențești;
3. Sfera relațională:
   - internă - cu cadre didactice, structuri administrative, studenți și organizații studențești;
   - externă - cu reprezentanți ai organismelor partenere Departamentului / Facultății.

IV. OBIECTIVELE SPECIFICE POSTULUI

1. Îmbunătățirea calității didactice prin metode moderne de predare și evaluare.
2. Dezvoltarea cercetării științifice prin proiecte și publicații de impact.
3. Desfășurarea activităților complementare care sprijină formarea profesională a studenților.
4. Îmbunătățirea continuă a pregătirii profesionale prin participarea la activități de formare și perfecționare, la conferințe sau alte activități specifice.
5. Alinierea la obiectivele strategice ale universității, contribuind la recunoașterea acesteia pe plan național și internațional.

V. ATRIBUȚII, RESPONSABILITĂȚI ȘI SARCINI SPECIFICE POSTULUI

A. Activități didactice normate în statul de funcții

- Activități de predare și aplicative:
  - Cursuri, seminarii, proiecte, lucrări practice și de laborator, practică.
  - Îndrumarea proiectelor de an, lucrărilor de licență, proiectelor de diplomă, disertațiilor de masterat și tezelor de doctorat.
  - Alte activități didactice, practice și de cercetare științifică înscrise în planurile de învățământ.
- Activități de evaluare și tutorat:
  - Evaluarea studenților, consultații, îndrumarea cercurilor științifice studențești.
  - Consilierea studenților în cadrul mobilităților și în alegerea rutei profesionale.
  - Îndrumarea/coordonarea studenților ca tutore de an.
- Participarea la consilii și comisii:
  - Participarea la consilii și comisii în interesul învățământului.
  - Participarea în comisii de admitere, evaluare a lucrărilor de licență, disertații de masterat și teze de doctorat.
  - Participarea în comisii și consilii la nivel de departament, facultate și universitate pentru dezvoltarea politicilor academice.
- Elaborarea materialelor didactice și crearea de conținut digital:
  - Elaborarea de manuale, culegeri de probleme, teste și alte materiale didactice.
  - Crearea de conținut digital pentru disciplinele din domeniul de specializare.
  - Elaborarea și utilizarea de resurse educaționale digitale și interactive pentru îmbunătățirea calității procesului de învățare, inclusiv platforme de învățământ online și blended learning.
- Activități de dezvoltare profesională și organizare de evenimente:
  - Participarea la cursuri, conferințe, simpozioane și alte forme de dezvoltare profesională.
  - Organizarea și participarea la evenimente.
  - Participarea la proiecte și colaborări interdisciplinare, cu accent pe integrarea cunoștințelor din diverse domenii și adaptarea la cerințele moderne ale pieței muncii.
- Contribuții la modernizarea infrastructurii și evaluarea cadrelor didactice:
  - Contribuția la modernizarea laboratoarelor didactice.
  - Contribuția la evaluarea și promovarea cadrelor didactice din învățământul preuniversitar și universitar.
- Elaborarea de lucrări academice și alte activități profesionale:
  - Elaborarea de tratate, monografii, cărți academice și alte lucrări de specialitate.
  - Alte activități profesionale specifice domeniului științific de competență.

B. Activități de cercetare

- Realizarea de activități de cercetare științifică în specifică domeniului de specializare.
- Activități specifice pentru depunerea de propuneri de proiecte în competiții de granturi interne, naționale și internaționale sau în colaborare cu mediul privat.
- Colaborarea cu mediul privat pentru dezvoltarea de proiecte comune de cercetare, dezvoltare și inovare.
- Activități de transfer tehnologic și științific, activități de inovare și dezvoltare în cadrul centrelor de cercetare și și de transfer tehnologic, inovare și dezvoltare ale UVT.
- Realizarea de parteneriate cu mediul industrial și socio - economic pentru valorificarea rezultatelor cercetării.
- Publicarea rezultatelor obținute în urma cercetării științifice sau cercetării didactice în reviste de specialitate recunoscute național și internațional.
- Prezentarea lucrărilor de cercetare la conferințe științifice, workshop-uri sau alte tipuri de manifestări științifice.

- Derularea de activități de cercetare în cadrul centrelor de cercetare din UVT, contribuind la dezvoltarea acestora.
- Publicarea rezultatelor obținute în urma cercetării științifice sau cercetării didactice în tratate, monografii și cărți academice, în conformitate cu planul intern de cercetare al departamentului, facultății și al universității.

C. Alte activități specifice stabilite la nivelul departamentului / Obiective / Indicatori

D. Atribuții și responsabilități generale

- Aplicarea tuturor politicilor, procedurilor și regulilor instituționale, conform Cartei Universității și regulamentelor interne ale UVT.
- Îndeplinirea atribuțiilor privind dezvoltarea, implementarea și monitorizarea sistemului de control intern managerial, conform reglementărilor UVT.
- Conformarea cu toate prevederile legale privind securitatea și sănătatea în muncă, precum și măsurile de prevenire și protecție împotriva incendiilor.
- Verificarea zilnică a corespondenței electronice instituționale și asigurarea unei comunicări eficiente în cadrul atribuțiilor de serviciu.
- Implicarea activă în procesele de evaluare internă și externă a calității educaționale, în conformitate cu standardele instituționale și naționale.
- Colaborarea eficientă cu colegii din alte departamente și structuri ale universității pentru atingerea obiectivelor comune.
- Întocmirea și actualizarea corectă a pontajelor, statelor de funcții și altor documente administrative, asigurând respectarea termenelor conform deciziilor și regulilor și regulamentelor instituționale.
- Îndeplinirea sarcinilor administrative, participarea la activități instituționale la solicitarea conducerii și respectarea termenelor stabilite.
- Respectarea confidențialității datelor personale și a secretului de serviciu, conform regulamentelor interne și legislației în vigoare.
- Respectarea reglementărilor privind protecția datelor cu caracter personal (GDPR), conform legislației europene și naționale.
- Participarea la examenele medicale periodice conform planificării stabilite de medicul de medicina muncii și angajator.
- Prezența obligatorie la cursuri, seminarii, laboratoare, activități didactice, conform orarului și sarcinilor stabilite, asigurând respectarea punctualității și desfășurarea eficientă a activităților.
- Îndeplinirea altor sarcini atribuite de șeful ierarhic superior, în conformitate cu specificul postului și repartizarea echitabilă a sarcinilor.
- Asigurarea actualizării și depunerii la termen a documentelor necesare la dosarul de personal, conform cerințelor legale și reglementărilor privind condițiile de ocupare a postului.
- Participarea la cursuri de formare profesională și actualizări privind procedurile interne, securitatea și sănătatea în muncă, GDPR, precum și alte reglementări relevante.
- Asigurarea unui mediu educațional și profesional incluziv, respectând principiile nediscriminării și diversității, conform reglementărilor UVT.
- Gestionarea eficientă a resurselor educaționale și administrative necesare desfășurării

activităților, conform normelor interne și legislației în vigoare.

- Aplicarea strictă a principiului nediscriminării în toate activitățile profesionale, garantând accesul echitabil în instituția de învățământ și interzicând orice formă de discriminare.
- Însușirea, respectarea și aplicarea regulamentelor interne și a procedurilor instituționale, asigurând o colaborare profesională armonioasă și un mediu de lucru sănătos și sigur.

E. Responsabilități privind Protecția în Domeniul Securității și Sănătății în Muncă

- **Respectarea normelor de securitate şi sănătate**: Îndeplinirea sarcinilor de serviciu conform Normelor de Tehnica Securităţii şi Sănătăţii în Muncă (SSM) şi Prevenirea şi Stingerea Incendiilor (PSI).
- **Desfăşurarea activităţilor în siguranţă**: Executarea activităţilor de muncă în conformitate cu instruirea şi instrucţiunile primite, pentru a preveni accidentele şi îmbolnăvirile profesionale, atât pentru sine, cât şi pentru alţii.
- **Utilizarea corectă a echipamentelor**: Manipularea corectă a maşinilor, aparaturii, uneltelor, substanţelor periculoase şi echipamentelor de protecţie; asigurarea că acestea sunt utilizate conform instrucţiunilor şi returnate la locul lor după utilizare.
- **Menţinerea dispozitivelor de securitate**: Evitarea modificării sau îndepărtării neautorizate a dispozitivelor de securitate şi utilizarea lor corectă.
- **Raportarea situaţiilor de risc**: Informarea imediată a superiorului şi/sau a lucrătorilor desemnaţi despre orice situaţie periculoasă sau deficienţă în sistemele de protecţie şi raportarea accidentelor suferite.
- **Cooperarea cu angajatorul**: Colaborarea cu angajatorul şi lucrătorii desemnaţi pentru a asigura un mediu de muncă sigur şi pentru a implementa măsurile solicitate de inspectorii de muncă şi sanitari.
- **Respectarea legislaţiei SSM**: Însuşirea şi respectarea prevederilor legislaţiei privind securitatea şi sănătatea în muncă şi cooperarea cu inspectorii atunci când este necesar.
- **Prevenirea riscurilor pentru colegi şi studenţi**: Este interzisă desfăşurarea oricărei activităţi care ar putea aduce riscuri colegilor sau studenţilor. Orice intenţie de a efectua o activitate care ar putea prezenta riscuri trebuie să fie raportată şi aprobată de conducere înainte de implementare.

VI. DELEGAREA

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

VII. EVALUAREA PERFORMANŢELOR

Performanţa cadrelor didactice este evaluată conform Legii nr. 199/2023 privind învăţământul superior şi regulamentelor interne aprobate de Senatul UVT. Evaluarea se realizează periodic şi include:

- Evaluarea activităţii didactice şi de cercetare, pe baza unei metodologii aprobate de Senat;
- Evaluarea semestrială de către studenţi a prestaţiei cadrelor didactice;
- Evaluarea colegială şi ierarhică, precum şi autoevaluarea;

Performanţele evaluate se bazează pe standardele şi indicatorii de performanţă stabiliţi prin regulamentele interne aprobate anual de Senatul UVT. Evaluările sunt efectuate în conformitate cu cerinţele legale şi strategiile instituţiei, respectând prevederile şi reglementările interne ale universităţii.

Dispoziţii Finale

Normarea activităţilor din fişa postului se stabileşte anual, în ore convenţionale, prin dialog între cadrul didactic şi directorul de departament, şi este consemnată în fişa individuală, parte integrantă a fişei postului.

Norma didactică săptămânală, se stabileşte conform planului de învăţământ şi se calculează ca normă medie săptămânală, indiferent de perioada semestrului universitar în care este efectuată.

Ponderea, cuantificarea şi numărul de ore alocate activităţilor prevăzute în fişa de post pot fi modificate anual, fiind stabilite de directorii de departament, avizate de consiliul facultăţii, cu respectarea legislaţiei în vigoare şi reglementărilor prevăzute de Senatul Universităţii. Ponderea individuală a activităţilor care nu

sunt prevăzute în statele de funcţii poate varia lunar, pontajul fiind verificat şi avizat de directorul de departament.

Activităţile în regim de plată cu ora, precum şi cele desfăşurate în baza contractelor de muncă încheiate pe perioadă determinată, aferente posturilor finanţate prin proiecte externe şi angajate pe bază de contracte cu beneficiari externi, nu fac obiectul normării, fiind remunerate separat conform legii.
Această fişă de post nu include activităţile şi responsabilităţile aferente funcţiilor didactice de conducere.

Toate atribuţiile, responsabilităţile şi activităţile prevăzute în prezenta fişă de post vor fi desfăşurate în conformitate cu prevederile Legii nr. 199/2023 privind învăţământul superior, precum şi cu reglementările interne ale Universităţii de Vest din Timişoara. Evaluarea performanţelor se va realiza la intervalele şi conform metodologiilor aprobate de Senatul UVT, respectând cerinţele legale şi orice modificări ulterioare ale acestora. Orice actualizare a legislaţiei sau a regulamentelor interne va fi reflectată în mod corespunzător în fişa de post şi în atribuţiile corespunzătoare.

Conducere departament / facultate

MIHAILO Iosif

*Semnătura*_____

ANDREESCU Diana

*Semnătura*_____

Directia Resurse Umane

*Semnătura*_____

Titular post

*Semnătura*_____

Data:

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 - Design grafic – comunicații vizuale

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei			**Comunicare vizuală I / FADLDG 2102**				
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 DOB

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					12
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutorat					10
Examinări					10
Alte activități					10

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	• Parcurgerea materiilor din anul I: Compoziție bi și tri dimensională, Procesarea digitală a imaginii, Bazele designului grafic, Studiul culorii, Studiul desenului, Istoria Artei
4.2 de competențe	• Competențe de bază în operarea software-urilor de grafică digitală (vectorială și/sau raster).

	• Cunoașterea și aplicarea principiilor fundamentale de compoziție vizuală și limbaj plastic.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

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

Cunoștințe	• Absolventul poate să demonstreze înțelegerea regulilor de compoziție și design vizual pentru a asigura un mesaj eficient și estetic. • Absolventul poate să adapteze procesele și tehnicile de generare a ideilor pentru dezvoltarea creativă. • Absolventul poate să demonstreze cunoașterea principiilor de design aplicabile în elaborarea unui model vizual atractiv și relevant. • Absolventul poate să demonstreze cunoașterea principiilor de armonizare între elementele vizuale și text. • Absolventul poate să demonstreze înțelegerea cerințelor de branding și a strategiilor de comunicare pentru crearea de elemente vizuale specifice publicului-țintă. • Absolventul poate să demonstreze cunoașterea principiilor eticii interculturale și a diversității culturale în contextul designului grafic.
Abilități	• Absolventul poate să combine eficient diverse elemente grafice pentru a crea compoziții vizuale atrăgătoare și relevante. • Absolventul poate să exploreze și să propună soluții creative unice pentru diverse cerințe ale proiectelor. • Absolventul poate să dezvolte și să comunice idei vizuale inovatoare care să atragă publicul-țintă și să satisfacă nevoile clientului. • Absolventul poate să comunice eficient într-un mediu multicultural și să adapteze designul la diferite contexte culturale.

Responsabilitate și autonomie	• Absolventul poate să lucreze autonom în generarea de idei creative, menținând o abordare inovatoare și flexibilă în funcție de cerințele pieței. • Absolventul poate să își asume responsabilitatea pentru alegerea stilurilor și tehnicilor de ilustrare care se potrivesc cerințelor proiectului. • Absolventul poate să lucreze autonom în desfășurarea activităților de cercetare și raportarea tendințelor identificate pentru strategia proiectului.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: **google classroom - po4vcsmr**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Repere introductive în comunicarea vizuală și scurt istoric. **Simboluri semnificații și conotații vizuale** **Relația imagine-text.** **Compoziție și tehnici compoziționale** **Exerciții vizuale** Se va realiza un proiect de reproducere a unor forme ținând cont de expresia vizuală și limitările grafice.	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Exerciții vizuale • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite pentru seminar.
Proiect practic sau exerciții practice: Prezentarea cerințelor și a temei. **Cercetare și conceptualizare:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție. **Rafinarea și finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustrației finale. **Subiecte de teme propuse:** • Pictograme. • Cuvinte cu sau fără diacritice, transpuse într-o ilustrație – relația dintre text și imagine.	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

• Proverb transformat în imagine.		

Bibliografie:

ARNDT, Michael, *Snail & Monkey Tails – A Vizual Guide to Punctuation & Symnols*, Ed. HQ, 2022.
MUCCHIELLI, Alex, *Arta de a comunica,* Iași, Ed. Polirom, 2015.
FETI, Claudia, *Integrarea relației figură-fond în campania publicitară*, Ed. UVT, 2024, pp.10-26
LESENCIUC, Adrian, *Teorii ale comunicării,* Brașov, Ed. Academiei Forțelor Aeriene „Henri Coandă", 2017, pp. 10-15

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Proiect practic sau exerciții practice: Prezentarea cerințelor și a temei. **Cercetare și conceptualizare:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție. **Rafinarea și finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustrației finale. **<u>Subiecte de teme propuse:</u>** • Serie de afișe care să reprezinte conceptul de spațiu pozitiv-negativ sau dubla lectură a imaginii.	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

Bibliografie:

ARNDT, Michael, Snail & Monkey Tails – A Vizual Guide to Punctuation & Symnols, Ed. HQ, 2022
MUCCHIELLI, Alex, *Arta de a comunica,* Iași, Ed. Polirom, 2015.
FETI, Claudia, *Integrarea relației figură-fond în campania publicitară*, Ed. UVT, 2024, pp.10-26
LESENCIUC, Adrian, *Teorii ale comunicării,* Brașov, Ed. Academiei Forțelor Aeriene „Henri Coandă", 2017, p. 10-15

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. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare la curs și la seminar/ **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan.*

Fiecare student va preciza, într-o declarație redactată distinct pentru fiecare sarcină de lucru, conform modelului din anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT, instrumentul pe care l-a utilizat, modul în care a fost utilizat și partea din sarcină în care acesta a fost utilizat. Declarația va fi menționată de student la începutul sarcinii de lucru elaborate.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Prezență, implicare, dialog, rezolvarea temelor. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă/ formativă Evaluare sumativă	50%
10.5 Seminar / laborator	Prezență, implicare, dialog. Predarea și susținerea temelor de seminar. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă / formativă	50%
10.6 Standard minim de performanță			
• Pentru a fi admis la evaluarea finală, studentul trebuie să asigure o prezență de minimum 70% la seminar și 50% la curs. • Predarea integrală a tuturor temelor și proiectelor solicitate pe parcursul semestrului (pe platforma Classroom sau în format fizic, conform cerințelor specificate). • Îndrumarea și avizarea lucrărilor pe parcursul semestrului sunt obligatorii. Proiectele/temele nu pot fi prezentate direct în evaluarea finală fără a fi fost revizuite și validate în prealabil de profesor în cadrul seminarelor. • Plagiatul este inacceptabil. Frauda (notificată cu dovadă de către cadrul didactic) va fi notată cu 1 (nota finală). • la restanță / re-evaluare/ mărire de notă studenții refac temele (proiecte de seminar + argumentare, iar pentru mărire de notă se primește o temă în plus).			

Data completării
15.09.2026

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	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 - Design grafic – comunicații vizuale

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Bazele ilustrației digitale I / FADLDG 2108**			
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					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutorat					10
Examinări					7
Alte activități					

3.7 Total ore studiu individual	
3.8 Total ore pe semestru	**75**
3.9 Numărul de credite	**3**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea materiilor din anul I: Compoziție bi și tri dimensională, Procesarea digitală a imaginii, Studiul culorii, Studiul desenului, Anatomie artistică
4.2 de competențe	• Competențe de bază în operarea software-urilor de grafică digitală (vectorială și/sau raster). • Cunoașterea și aplicarea principiilor fundamentale de compoziție vizuală și limbaj plastic.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

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

Cunoștințe	c01. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale programelor de grafică digitală utilizate pentru realizarea schițelor. c02. Adaptează principiile de design geometric și ale elementelor vizuale de bază necesare pentru crearea schițelor bidimensionale. c04. Adaptează procesele și tehnicile de generare a ideilor pentru dezvoltarea creativă. c13. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale suitei de software Adobe (ex. Photoshop, Illustrator, InDesign). c21. Demonstrează cunoașterea stilurilor de ilustrare și a tehnicilor vizuale relevante în design grafic. c23. Demonstrează înțelegerea procesului de colectare și analiză a cerințelor specifice de ilustrare. c30. Demonstrează cunoașterea tehnicilor de management al timpului și organizarea activităților. c34. Demonstrează cunoașterea principiilor de gestionare a timpului și de organizare a activităților în cadrul unui plan de lucru.
Abilități	a01. Adaptează și optimizează schițele digitale pentru a facilita dezvoltarea ulterioară a conceptului. a02. Explorează și propune soluții creative unice pentru diverse cerințe ale proiectelor. a20. Utilizează tehnologia digitală pentru a crea și edita proiecte vizuale de calitate. a21. Are capacitatea de a selecta tehnicile și stilurile potrivite pentru a transmite mesajul dorit. a22. Adaptează ilustrațiile la specificațiile mediului de publicare și la cerințele clientului.

Responsabilitate și autonomie	r12. Își asumă responsabilitatea pentru alegerea stilurilor și tehnicilor de ilustrare care se potrivesc cerințelor proiectului.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: **google classroom - f5u2bpp4**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Introducere în ilustrația digitală & Digital Workflow. Hardware/software (raster vs. vector), rezoluție, spații de culoare (RGB vs. CMYK), setări de pânză (canvas). Structurarea fișierului pe straturi (layers), măști (clipping mask, layer mask) și eficientizarea lucru pe tabletă. **Compoziție, încadrare și ierarhie vizuală.** **Culoarea în ilustrație, contraste, armonii cromatice și utilizarea paletelor limitate.** **Texturi, brush-uri și stilistică**	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Demonstrația vizuală	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite pentru seminar.
Proiect practic sau exerciții practice: • **Prezentarea cerințelor și a temei.** • **Cercetare și concept:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție. • **Rafinarea și finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustrației finale. **Subiecte propuse pentru temă:** • **Autoportret** - de la fotografie la ilustrație abstractă. Trecerea prin 3 etape de abstractizare a fotografiei. • **Loc imaginar / spațiu fictiv** – explorarea vizunii ilsutrative asupra unui spațiu fictiv, cu elemente	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

nerealiste, sau obieccte existente și deformate ca formă sau funcție.		

Bibliografie:
Zeegen, Lawrence. The Fundamentals of Illustration. Bloomsbury Visual Arts, 2020.
Bar, Noma. Negative Space. Mark Batty Publisher, 2009.
Selby, Andrew. Editorial Illustration: Context, Content and Creation. Bloomsbury, 2022.

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Activități practice: • **Lansarea și analiza brief-ului:** Prezentarea cerințelor, a tematicii și a etapelor de lucru ale proiectului practic. • **Cercetare și conceptualizare:** Îndrumarea fazei de research vizual, elaborarea moodboard-ului și generarea schițelor de compoziție. • **Stabilirea direcției vizuale:** Asistență în alegerea conceptului final, rafinarea schiței de linie (lineart) și definirea formelor de bază (blocking). • **Explorare cromatică:** Testarea variantelor de culoare (color keys) și avizarea paletei cromatice finale în fișierul de lucru. • **Redarea volumului și a luminii:** Îndrumare practică pentru stabilirea surselor de iluminare, construirea volumelor și aplicarea umbrelor. • **Finisare:** Verificarea încadrării textului/titlurilor în ilustrație (unde este cazul), rafinarea detaliilor și pregătirea fișierului final pentru export. pe proiectele studenților. **<u>Subiect propus pentru temă:</u>** • **Ilustrație explicativă: infografic**	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

Bibliografie:
Zeegen, Lawrence. The Fundamentals of Illustration. Bloomsbury Visual Arts, 2020.
Bar, Noma. Negative Space. Mark Batty Publisher, 2009.
Selby, Andrew. Editorial Illustration: Context, Content and Creation. Bloomsbury, 2022.

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. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen. *Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.*

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Prezență, implicare, dialog, rezolvarea temelor. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă/ formativă	50%
10.5 Seminar / laborator	Prezență, implicare, dialog. Predarea și susținerea temelor de seminar. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă / formativă	50%
10.6 Standard minim de performanță			
• Pentru a fi admis la evaluarea finală, studentul trebuie să asigure o prezență de minimum 70% la seminar și 50% la curs. • Predarea integrală a tuturor temelor și proiectelor solicitate pe parcursul semestrului (pe platforma Classroom sau în format fizic, conform cerințelor specificate). • Îndrumarea și avizarea lucrărilor pe parcursul semestrului sunt obligatorii. Proiectele/temele nu pot fi prezentate direct în evaluarea finală fără a fi fost revizuite și validate în prealabil de profesor în cadrul seminarelor. • Plagiatul este inacceptabil. Frauda (notificată cu dovadă de către cadrul didactic) va fi notată cu 1 (nota finală). • la restanță / re-evaluare/ mărire de notă studenții refac temele (proiecte de seminar + argumentare, iar pentru mărire de notă se primește o temă în plus).			

Data completării
15.09.2026

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIŞA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.2 Instituţia de învăţământ superior	Universitatea de Vest din Timişoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Arte şi Design/ Design şi Arte Aplicate
1.3 Departamentul	Design şi Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licenţă
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei			Design Grafic compozitie V / FADLD 3107				
2.2 Titularul activităţilor de curs							
2.3 Titularul activităţilor de seminar							
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS/ DO

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	3	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învăţământ	70	din care: 3.5 curs	42	3.6 seminar/laborator	28
Distribuţia fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					30
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					55
Tutoriat					25
Examinări					10
Alte activităţi					

3.7 Total ore studiu individual	**130**
3.8 Total ore pe semestru	**200**
3.9 Numărul de credite	**8**

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea materiilor obligatorii legate de domeniul compoziţiei şi de procesarea digital a imaginii.
4.2 de competenţe	• Competenţe de bază în operarea software-urilor de grafică digitală (vectorială şi/sau raster). • Cunoaşterea şi aplicarea principiilor fundamentale de compoziţie vizuală şi limbaj plastic.

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1 de desfăşurare a cursului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenţii trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustraţie digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).
5.2 de desfăşurare a seminarului / laboratorului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenţii trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustraţie digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

6. Obiectivele disciplinei - rezultate aşteptate ale învăţării la formarea cărora contribuie parcurgerea şi promovarea disciplinei

Cunoştinţe	• Dezvoltarea de proiecte de design, în concordanţă cu principiile şi metodele consacrate atât în teoria, cât şi în realitatea specifică domeniului, de ordin tehnologic şi economic. • Utilizarea cunoştinţelor de bază pentru a stabili/determina coordonatele temporale ale unui concept de design de produs - contextul istoric, social şi cultural -, a-i reliefa prin comparaţie elementele de originalitate şi de creativitate şi pentru a prognoza evoluţiile ulterioare din domeniu. • Realizarea studiilor stilistice, competente, cu privire la tema de design, pentru a putea fi aplicate diversificat, în sprijinul ameliorării soluţiilor de design. • Utilizarea sintezelor, a interpretărilor şi a datelor recente cu privire la: evoluţia istorică produsului de design, obiectele din context şi restul factorilor de influentă (estetic, tehnologic, material, economic), pentru dezvoltarea favorabilă a conceptului de design şi ca factor permanent de evaluare a calităţii acestuia. • Propunerea unor direcţii de dezvoltare stilistică, creative şi originale, luând în calcul toate elementele ce compun dinamica proiectului de design, inclusiv metodele şi principiile specifice, care îl încadrează.

Abilități	• Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii uni tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală • Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. • Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale. • 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 transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. • Absolventul poate să aprecieze modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de media pretins de cerințele proiectului. • Absolventul poate să rezolve constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design • Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului • Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului • Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare și de reprezentare clasice și digitale. • 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	• Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora • Absolventul cunoaște principiile *Design thinking* • Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul *Design thinking* • Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Cursul este axat pe dezvoltarea capacităților și aptitudinilor avansate de comunicare vizuală și de utilizare a noilor paradigme conceptuale contemporane. Se vor preda și explica modele digitale de generarea de imagine și posibilitatea integrării în proiecte complexe de grafic design. • **Identitatea vizuală și brandul personal** • **Portofoliul ca instrument profesional** • **Designul pentru social media**	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Demonstrația vizuală	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite pentru seminar.
Bibliografie:		

Ellen Lupton – *Thinking with Type* (2nd ed., Princeton Architectural Press, 2010)
David Airey – *Logo Design Love* (Peachpit, 2019)
Adrian Shaughnessy – *How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul* (Princeton Architectural Press, 2010)

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Activități practice: • **Lansarea și analiza brief-ului:** Prezentarea cerințelor, a tematicii și a etapelor de lucru ale proiectului practic. • **Cercetare și conceptualizare** • **Stabilirea direcției vizuale** • **Explorare cromatică** • **Finisare** **<u>Subiect propus pentru temă:</u>** • **Portofoliu lucrări** - Realizați portofoliul cu lucrări personale. Portofoliul poate fi predat digital sub formă de catalog, album - prezentare, website sau jurnal. Accentul să cadă pe rolul vostru, lucrări și structura abordată. • **Identitate Vizuală – brand personal** - Definiți-vă identitatea personală sub formă de logo, carte de vizită. Înțelegerea propriei identități vizuale vă va ghida în definirea proprie și a palierului din zona grafic designului cu care vă identificați cel mai mult. • **Promovare brand personal pe instagram** - Creare identitate cont de instagram sub forma brand-ului personal creat în săptămânile anterioare. Prezentare pagină / profil instagram și layout pentru 9 postări.	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

Bibliografie:
Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips – *Graphic Design: The New Basics* (Princeton Architectural Press, 2015)
Timothy Samara – *Making and Breaking the Grid* (Rockport, 2017

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 cerinţele existente pe piaţa de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen. *Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.*

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Prezența și participarea activă la cursuri; Cunoașterea, înțelegerea și utilizarea noțiunilor specifice de limbaj vizual;	Evaluare continuă/ formativă	Examen Respectarea tematicii cursurilor și cerințelor aplicative de atelier 40%
10.5 Seminar / laborator	Complexitate, originalitate, creativitate, încadrarea in tema; Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar;	Evaluare continuă / formativă	Prezentarea lucrărilor practice de semestru Realizarea lucrării de examen cf. temei enunțate și a cerințelor 60%
10.6 Standard minim de performanță • Analiza unei imagini din perspectiva limbajului grafic, situarea pertinentă în contextul istoric și în curent. • Realizarea unui proiect de seminar cu respectarea brief-ului. • Plagiatul este inacceptabil. Frauda (notificată cu dovadă de către cadrul didactic) va fi notată cu 1 (nota finală). • la restanță / re-evaluare/ mărire de notă studenții refac temele (proiecte de seminar + argumentare, iar pentru mărire de notă se primește o temă în plus).			

Data completării
15.09.2026

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.3 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest 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 - Design grafic – comunicații vizuale

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Comunicare vizuală II / FADLDG 2202**			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS DOB

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					12
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutorat					10
Examinări					10
Alte activități					10

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	• Parcurgerea materiilor din anul I: Compoziție bi și tri dimensională, Procesarea digitală a imaginii, Bazele designului grafic, Studiul culorii, Studiul desenului, Istoria Artei
4.2 de competențe	• Competențe de bază în operarea software-urilor de grafică digitală (vectorială și/sau raster). • Cunoașterea și aplicarea principiilor fundamentale de compoziție vizuală și limbaj plastic.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

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

Cunoștințe	• Absolventul poate să demonstreze înțelegerea regulilor de compoziție și design vizual pentru a asigura un mesaj eficient și estetic. • Absolventul poate să adapteze procesele și tehnicile de generare a ideilor pentru dezvoltarea creativă. • Absolventul poate să demonstreze cunoașterea principiilor de design aplicabile în elaborarea unui model vizual atractiv și relevant. • Absolventul poate să demonstreze cunoașterea principiilor de armonizare între elementele vizuale și text. • Absolventul poate să demonstreze înțelegerea cerințelor de branding și a strategiilor de comunicare pentru crearea de elemente vizuale specifice publicului-țintă. • Absolventul poate să demonstreze cunoașterea principiilor eticii interculturale și a diversității culturale în contextul designului grafic.
Abilități	• Absolventul poate să combine eficient diverse elemente grafice pentru a crea compoziții vizuale atrăgătoare și relevante. • Absolventul poate să exploreze și să propună soluții creative unice pentru diverse cerințe ale proiectelor. • Absolventul poate să dezvolte și să comunice idei vizuale inovatoare care să atragă publicul-țintă și să satisfacă nevoile clientului. • Absolventul poate să comunice eficient într-un mediu multicultural și să adapteze designul la diferite contexte culturale.

Responsabilitate și autonomie	• Absolventul poate să lucreze autonom în generarea de idei creative, menținând o abordare inovatoare și flexibilă în funcție de cerințele pieței. • Absolventul poate să își asume responsabilitatea pentru alegerea stilurilor și tehnicilor de ilustrare care se potrivesc cerințelor proiectului. • Absolventul poate să lucreze autonom în desfășurarea activităților de cercetare și raportarea tendințelor identificate pentru strategia proiectului.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: **google classroom - po4vcsmr**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Narativa vizuală și mecanismele percepției în publicitate **Narativa vizuală abstractă / figuri de stil** **Tehnici creative de compunere a mesajului vizual** **Psihologia consumatorului și impactul comunicării informației – (Eduard Bernays - prezent).**	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Exerciții vizuale • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite pentru seminar.
Proiect practic sau exerciții practice: Prezentarea cerințelor și a temei. **Cercetare și concept:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție. **Rafinarea și finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustrației finale. **Subiecte de teme propuse:** • Serie de afișe care să reprezinte conceptul de reciclare și de reutilizare al unei opere de artă.	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

Bibliografie:
FETI, Claudia, *Integrarea relației figură-fond în campania publicitară*, Ed. UVT, 2024, pp.126-159
IONICĂ, Lucian, *Imaginea vizuală – aspecte teoretice,* Timișoara, Ed. Marineasa, 2000.

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Proiect practic sau exerciții practice: Prezentarea cerințelor și a temei. **Cercetare și concept:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție. **Rafinarea și finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustrației finale. **Subiecte de teme propuse:** • Campanie publicitară pentru un produs/brand, bazată pe una dintre figurile de stil prezentate la curs, cu scopul de a vinde produsul. • Campanie umanitară, de conștientizare, asupra unui subiect de actualitate.	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

Bibliografie:
FETI, Claudia, *Integrarea relației figură-fond în campania publicitară*, Ed. UVT, 2024, pp.112-211
IONICĂ, Lucian, *Imaginea vizuală – aspecte teoretice,* Timișoara, Ed. Marineasa, 2000.
POPA, Dorin, *Comunicare și publicitate,* București, Ed. Tritonic, 2005, p. 75.

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. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare la curs și la seminar/ **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan.*

Fiecare student va preciza, într-o declarație redactată distinct pentru fiecare sarcină de lucru, conform modelului din anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT, instrumentul pe care l-a utilizat, modul în care a fost utilizat și partea din sarcină în care acesta a fost utilizat. Declarația va fi menționată de student la începutul sarcinii de lucru elaborate.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Prezență, implicare, dialog, rezolvarea temelor. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă/ formativă Evaluare sumativă	50%
10.5 Seminar / laborator	Prezență, implicare, dialog. Predarea și susținerea temelor de seminar. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă / formativă	50%
10.6 Standard minim de performanță			
• Pentru a fi admis la evaluarea finală, studentul trebuie să asigure o prezență de minimum 70% la seminar și 50% la curs. • Predarea integrală a tuturor temelor și proiectelor solicitate pe parcursul semestrului (pe platforma Classroom sau în format fizic, conform cerințelor specificate). • Îndrumarea și avizarea lucrărilor pe parcursul semestrului sunt obligatorii. Proiectele/temele nu pot fi prezentate direct în evaluarea finală fără a fi fost revizuite și validate în prealabil de profesor în cadrul seminarelor. • Plagiatul este inacceptabil. Frauda (notificată cu dovadă de către cadrul didactic) va fi notată cu 1 (nota finală). • la restanță / re-evaluare/ mărire de notă studenții refac temele (proiecte de seminar + argumentare, iar pentru mărire de notă se primește o temă în plus).			

Data completării
15.09.2026

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.2 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest 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 - Design grafic – comunicații vizuale

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Bazele ilustrației digitale I / FADLDG 2208**			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	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	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
Tutorat					10
Examinări					7
Alte activități					

3.7 Total ore studiu individual	
3.8 Total ore pe semestru	**75**
3.9 Numărul de credite	**3**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea materiilor din anul I: Compoziție bi și tri dimensională, Procesarea digitală a imaginii, Studiul culorii, Studiul desenului, Anatomie artistică
4.2 de competențe	• Competențe de bază în operarea software-urilor de grafică digitală (vectorială și/sau raster). • Cunoașterea și aplicarea principiilor fundamentale de compoziție vizuală și limbaj plastic.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

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

Cunoștințe	c01. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale programelor de grafică digitală utilizate pentru realizarea schițelor. c02. Adaptează principiile de design geometric și ale elementelor vizuale de bază necesare pentru crearea schițelor bidimensionale. c04. Adaptează procesele și tehnicile de generare a ideilor pentru dezvoltarea creativă. c13. Demonstrează cunoașterea funcțiilor și instrumentelor principale ale suitei de software Adobe (ex. Photoshop, Illustrator, InDesign). c21. Demonstrează cunoașterea stilurilor de ilustrare și a tehnicilor vizuale relevante în design grafic. c23. Demonstrează înțelegerea procesului de colectare și analiză a cerințelor specifice de ilustrare. c30. Demonstrează cunoașterea tehnicilor de management al timpului și organizarea activităților. c34. Demonstrează cunoașterea principiilor de gestionare a timpului și de organizare a activităților în cadrul unui plan de lucru.
Abilități	a01. Adaptează și optimizează schițele digitale pentru a facilita dezvoltarea ulterioară a conceptului. a02. Explorează și propune soluții creative unice pentru diverse cerințe ale proiectelor. a20. Utilizează tehnologia digitală pentru a crea și edita proiecte vizuale de calitate. a21. Are capacitatea de a selecta tehnicile și stilurile potrivite pentru a transmite mesajul dorit. a22. Adaptează ilustrațiile la specificațiile mediului de publicare și la cerințele clientului.

Responsabilitate și autonomie	r12. Își asumă responsabilitatea pentru alegerea stilurilor și tehnicilor de ilustrare care se potrivesc cerințelor proiectului.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: **google classroom - f5u2bpp4**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Narațiune vizuală și storytelling. Transmiterea unei idei sau povești prin imagine, focalizare, secvențialitate, simboluri și relația dintre elementele compoziției. **Stil personal și direcție artistică.** Explorarea și definirea unei identități vizuale proprii, combinarea tehnicilor tradiționale și digitale și dezvoltarea unei direcții stilistice coerente.	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Demonstrația vizuală	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite pentru seminar.
Proiect practic sau exerciții practice: • **Prezentarea cerințelor și a temei.** • **Cercetare și concept:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție. • **Rafinarea și finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustrației finale. **Subiecte propuse pentru temă:** • **Obiect simbolic -** Trecerea de la obiect la ilustrației prin conceptualizarea semnificației. • **Stare emoțională -** Redarea diferitelor stări emoționale prin diferite tehnici de ilustrație.	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).
Bibliografie: Zeegen, Lawrence. The Fundamentals of Illustration. Bloomsbury Visual Arts, 2020. Bar, Noma. Negative Space. Mark Batty Publisher, 2009. Selby, Andrew. Editorial Illustration: Context, Content and Creation. Bloomsbury, 2022.		

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Activități practice: • **Lansarea și analiza brief-ului:** Prezentarea cerințelor, a tematicii și a etapelor de lucru ale proiectului practic. • **Cercetare și conceptualizare:** Îndrumarea fazei de research vizual, elaborarea moodboard-ului și generarea schițelor de compoziție. • **Stabilirea direcției vizuale:** Asistență în alegerea conceptului final, rafinarea schiței de linie (lineart) și definirea formelor de bază (blocking). • **Explorare cromatică:** Testarea variantelor de culoare (color keys) și avizarea paletei cromatice finale în fișierul de lucru. • **Redarea volumului și a luminii:** Îndrumare practică pentru stabilirea surselor de iluminare, construirea volumelor și aplicarea umbrelor. • **Finisare:** Verificarea încadrării textului/titlurilor în ilustrație (unde este cazul), rafinarea detaliilor și pregătirea fișierului final pentru export. **<u>Subiect propus pentru temă:</u>** • **Ilustrație narativă: poveste copii** • **Ilustrație expresivă: cover vinyl**	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

Bibliografie:

Zeegen, Lawrence. The Fundamentals of Illustration. Bloomsbury Visual Arts, 2020.
Bar, Noma. Negative Space. Mark Batty Publisher, 2009.
Selby, Andrew. Editorial Illustration: Context, Content and Creation. Bloomsbury, 2022.

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. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen. *Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.*

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Prezență, implicare, dialog, rezolvarea temelor. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă/ formativă	50%
10.5 Seminar / laborator	Prezență, implicare, dialog. Predarea și susținerea temelor de seminar. Baremul de corectare pentru fiecare temă se regăsește în suportul de seminar.	Evaluare continuă / formativă	50%
10.6 Standard minim de performanță			
• Pentru a fi admis la evaluarea finală, studentul trebuie să asigure o prezență de minimum 70% la seminar și 50% la curs. • Predarea integrală a tuturor temelor și proiectelor solicitate pe parcursul semestrului (pe platforma Classroom sau în format fizic, conform cerințelor specificate). • Îndrumarea și avizarea lucrărilor pe parcursul semestrului sunt obligatorii. Proiectele/temele nu pot fi prezentate direct în evaluarea finală fără a fi fost revizuite și validate în prealabil de profesor în cadrul seminarelor. • Plagiatul este inacceptabil. Frauda (notificată cu dovadă de către cadrul didactic) va fi notată cu 1 (nota finală). • la restanță / re-evaluare/ mărire de notă studenții refac temele (proiecte de seminar + argumentare, iar pentru mărire de notă se primește o temă în plus).			

Data completării
15.09.2026

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
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design grafic / Design grafic - comunicații vizuale

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Bazele designului grafic I / FADLDG 1206**			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS/ DOB

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	3
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	42
Distribuția fondului de timp:					**94 ore**
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					30
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					40
Tutorat					4
Examinări					10
Alte activități					

3.7 Total ore studiu individual	**94**
3.8 Total ore pe semestru	**150**
3.9 Numărul de credite	**6**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Parcurgerea și promovarea disciplinei **Bazele designului grafic I** din semestrul 1 Cunoașterea elementelor teoretice privind limbajul formei și principiile compoziționale
4.2 de competențe	Utilizarea la nivel de bază a software-ului Adobe (crearea formelor simple, gestionarea straturilor/layers) Abilitatea de a transpune un concept abstract în compoziții vizuale echilibrate (simetrie, asimetrie, ritm)

	Capacitatea de a oferi și de a primi feedback critic pe baza exercițiilor de compoziție realizate anterior.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic. Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Sala de clasă, Google Classroom, proiector, calculatoare, internet, material bibliografic Studenții trebuie să aibă acces la un dispozitiv (laptop/tableta) având instalat un software specializat de ilustrație digitală, vectorial sau raster (ex: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer/Photo sau echivalente open-source).

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

Cunoștințe	c05. Demonstrează cunoașterea tehnicilor și a elementelor vizuale utilizate în proiectarea grafică computerizată. c06. Demonstrează înțelegerea regulilor de compoziție și design vizual pentru a asigura un mesaj eficient și estetic. c15. Demonstrează cunoașterea principiilor de armonizare între elementele vizuale și text.
Abilități	a04. Combină eficient diverse elemente grafice pentru a crea compoziții vizuale atrăgătoare și relevante. a05. Adaptează stilurile vizuale și tehnicile în funcție de cerințele specifice ale proiectelor. a15.Adaptează conținutul și layout-ul pentru o prezentare echilibrată și estetică. a16. Ajustează elementele grafice și textuale pentru a crea un mesaj vizual coerent și plăcut.
Responsabilitate și autonomie	r03. Gestionează autonom etapele de proiectare grafică, de la concepție la execuția finală, pentru a respecta cerințele clientului și ale proiectului. r08. Își asumă responsabilitatea pentru calitatea finală a proiectului, astfel încât să se respecte cerințele și să fie atrăgător pentru public.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: **google classroom**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații

De la formă la semn. Procesul de abstractizare şi stilizare. Cum simplificăm realitatea în simboluri grafice. **Studiu de caz - aplicat:** fiecare student primeşte un set de forme geometrice de bază şi trebuie să creeze 3 compoziţii diferite cu ele (armonioasă, tensionată, haotică).	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Exerciţii vizuale – studiu de caz aplicat • Conversaţia euristică şi dezbaterea • Evaluarea formativă	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă. Referinţe aflate în suportul de curs, puse la dispoziţia studentului pe google classroom: • **Richard Poulin** - *The Language of Graphic Design*: Esenţial pentru înţelegerea modului în care formele devin semne şi simboluri. • **Jens Müller & R. Roger Remington** - *LOGO Modernism*
Sintaxa vizuală: Punctul şi linia ca textură. Crearea valorii tonale şi a volumului prin repetiţie şi ritm. **Studiu de caz -aplicat:** transformarea unei forme simple într-o compoziţie unde fundalul devine parte activă (ex: simboluri ascunse în spaţiu negativ).	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Exerciţii vizuale – studiu de caz aplicat • Conversaţia euristică şi dezbaterea • Evaluarea formativă	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă. Referinţe aflate în suportul de curs, puse la dispoziţia studentului pe google classroom: • **David A. Lauer & Stephen Pentak** - *Design Basics*: Oferă fundamentul teoretic pentru utilizarea punctului şi liniei în crearea texturilor şi a iluziei de volum. • **Dennis Puhalla** - *Design Elements, Form & Space*: Pentru studiul structurii şi al modului în care repetiţia elementelor creează ritm vizual.
Anatomia Literei. Literele ca forme geometrice. Terminologie: serife, ascendente, descendente, axă. **Studiu de caz - aplicat:** crearea unui pattern modular pornind de la o singură formă (ex: un triunghi → textură vizuală).	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Exerciţii vizuale – studiu de caz aplicat • Conversaţia euristică şi dezbaterea • Evaluarea formativă	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă. Referinţe aflate în suportul de curs, puse la dispoziţia studentului pe google classroom: • **Paul Harris & Gavin Ambrose** - *The Fundamentals of Graphic Design*: Capitolul dedicat tipografiei ajută la înţelegerea anatomiei literei şi a utilizării ei ca element de design independent. • **Paul Rand** - *A Designer's Art*: Pentru viziunea maestrului asupra modului în care caracterele tipografice pot fi manipulate ludic şi artistic.
Ierarhia vizuală şi contrastul. Cum dirijăm privirea privitorului prin mărime, culoare şi greutate vizuală **Grila şi structura.** Introducere în sistemul de caroiaj pentru organizarea informaţiei pe pagină. **Culoarea ca mesaj.** Psihologia culorii în contextul designului de comunicare vizuală.	• Prelegerea vizuală – interactivă • Analiză pe imagini • Exerciţii vizuale – studiu de caz aplicat • Conversaţia euristică şi dezbaterea • Evaluarea formativă	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă. Referinţe aflate în suportul de curs, puse la dispoziţia studentului pe google classroom: • **Richard Poulin** - *The Language of Graphic Design*: Secţiunile despre ierarhie vizuală şi organizarea elementelor în pagină. Înţelegerea modului în care grilele şi sistemele de organizare structurală fundamentează un design coerent. • **David A. Lauer & Stephen Pentak** -

Studiu de caz -aplicat: realizarea unei serii de mini-postere (A5), fiecare reprezentând o emoție (bucurie, furie, calm, frică, curiozitate) doar prin forme și culori.		***Design Basics***: Pentru principiile de unitate și echilibru aplicate în designul de afiș. Include noțiuni despre unitate și ordine, elemente esențiale în utilizarea grilei pentru a asigura claritatea vizuală. Conține secțiuni dedicate teoriei culorii și modului în care contrastele cromatice influențează percepția și mesajul. • **Dennis Puhalla - *Design Elements, Form & Space***: Oferă suportul teoretic necesar pentru înțelegerea modului în care spațiul este divizat și organizat prin caroiaje și structuri modulare. • **Paul Rand - *A Designer's Art***: Analizează impactul psihologic și simbolic al culorii în designul de comunicare, punând accent pe eficiența vizuală a alegerilor cromatice. • **Paul Harris, Gavin Ambrose - *The Fundamentals of Graphic Design***: Oferă o perspectivă practică asupra modului în care culoarea funcționează ca instrument de comunicare în proiecte reale de design.
Recapitulare & critică de proiecte Prezentarea și analizarea lucrărilor realizate la seminar. Feedback colectiv și individual.	• Prezentare student • Feedback - Analiză pe lucrare • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	

Bibliografie:

- David A.Lauer, Stephen-Pentak - *Design-Basics*
- Paul-Rand - *A Designer`s Art*
- Jens-Muller&R. Roger Remington - *LOGO-Modernism*
- Richard_Poulin - *The Language of Graphic Design*
- Dennis Puhalla - *Design Elements, Form & Space A Graphic Style Manual for Understanding Structure and Design* -Rockport (2011)
- Paul Harris, Gavin Ambrose - *The Fundamentals of Graphic Design* - AVA Publishing (2009)

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Proiect practic sau exerciții practice: Prezentarea cerințelor și a temei. **Cercetare și conceptualizare:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție.	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Monitorizarea capacității de a sintetiza elemente vizuale complexe în forme geometrice esențiale. Se pune accent pe utilizarea corectă a instrumentelor de construcție vectorială (Pathfinder, Shape Builder)

Rafinarea şi finisarea: Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustraţiei finale. **<u>Subiect de temă propus:</u>** **Stilizarea formei animale.** Alegerea unui subiect şi reducerea lui la un semn grafic folosind doar forme geometrice de bază.		
Proiect practic sau exerciţii practice: Prezentarea cerinţelor şi a temei. **Cercetare şi conceptualizare:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor şi elaborare a schiţelor de compoziţie. **Rafinarea şi finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustraţiei finale. **<u>Subiect de temă propus:</u>** **Exerciţiu de textură şi raster.** Realizarea unui autoportret abstract folosind doar linii sau puncte de diferite densităţi. şi texturi diferite	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învăţarea bazată pe proiect • Conversaţia euristică şi dezbaterea • Evaluarea formativă	Exersarea capacităţii de rezolvare a temei practice prin experimentarea cu ritmul şi repetiţia. Observarea modului în care densitatea punctelor sau liniilor creează iluzia de volum şi profunzime.
Proiect practic sau exerciţii practice: Prezentarea cerinţelor şi a temei. **Cercetare şi conceptualizare:** Îndrumarea etapelor de research vizual, dezvoltare a ideilor şi elaborare a schiţelor de compoziţie. **Rafinarea şi finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustraţiei finale. **<u>Subiect de temă propus:</u>** **Compoziţie tipografică (Logografă).** Crearea unei imagini figurative folosind exclusiv caracterele unui font ales.	• documentarea Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învăţarea bazată pe proiect • Conversaţia euristică şi dezbaterea • Evaluarea formativă	Verificarea cunoştinţelor privind principiile de armonizare între elementele vizuale şi text. Studentul trebuie să adapteze layout-ul pentru o prezentare echilibrată, transformând litera dintr-un semn fonetic într-o formă plastică.
Proiect practic sau exerciţii practice: Prezentarea cerinţelor şi a temei. **Cercetare şi conceptualizare:** Îndrumarea etapelor	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învăţarea bazată pe proiect	Aplicarea practică a teoriei privind ierarhia vizuală şi contrastul. Se evaluează modul în care studentul ajustează elementele grafice pentru a crea un mesaj vizual coerent şi estetic, respectând un brief specific.

de research vizual, dezvoltare a ideilor și elaborare a schițelor de compoziție. **Rafinarea și finisarea:** Ghidarea etapelor de detaliere pentru definirea cât mai fidelă a ilustrației finale. **Subiect de temă propus:** **Afișul experimental.** Combinarea unui concept abstract cu un element tipografic, respectând o grilă de construcție.	• Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	Managementul timpului de pregătire a sarcinii finale. Verificarea criteriilor tehnice pentru print (A3) și format digital, asigurând calitatea finală a proiectului conform cerințelor.
1. **Prezentare și Critică.** Susținerea proiectelor în fața grupei și evaluarea finală a portofoliulu	• Activitatea practică de atelier • Feedback individual • Învățarea bazată pe proiect • Conversația euristică și dezbaterea • Evaluarea formativă	
Bibliografie: • David A.Lauer, Stephen-Pentak - *Design-Basics* • Paul-Rand - *A Designer`s Art* • Jens-Muller&R. Roger Remington - *LOGO-Modernism* • Richard_Poulin - *The Language of Graphic Design* • Dennis Puhalla - *Design Elements, Form & Space A Graphic Style Manual for Understanding Structure and Design* -Rockport (2011) • Paul Harris, Gavin Ambrose - *The Fundamentals of Graphic Design* - AVA Publishing (2009)		

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 destudiu.

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen**

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Prezența și participarea activă la cursuri;	Respectarea tematicii cursurilor și cerințelor aplicative de atelier	40%

	Cunoașterea, înțelegerea și utilizarea noțiunilor specifice de limbaj vizual;	Testarea continua pe parcursul semestrului - 10% Testare practică a capacității de realizare tehnică practică a unor exerciții simple, prin utilizarea unor funcțiuni de baza ale Adobe, monitorizarea asimilării metodelor de lucru predate	
10.5 Seminar / laborator	Complexitate, originalitate, creativitate, încadrarea în temă; Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar;	Proiecte, teme de creație în format printat (A3) si 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%

10.6 Standard minim de performanță

- **Prezența** conform regulamentului UVT și ghidului studentului
- **Capacitate de sinteză vizuală:** Realizarea unei serii de compoziții care să demonstreze trecerea de la reprezentarea figurativă la cea abstractă (semn), utilizând corect ierarhia vizuală și instrumentele digitale (Adobe, Affinity).
- **Analiză critică:** Analiza unei imagini din perspectiva limbajului grafic, situarea pertinentă în contextul istoric și în curentul artistic/de design corespunzător.
- **Aplicabilitate practică:** Realizarea integrală a unui proiect de seminar cu respectarea riguroasă a brief-ului (temei enunțate)
- **Originalitate:** Proiectele trebuie să demonstreze creativitate și încadrare în temă, fiind evaluată performanța pe baza realizării individuale.
- **Integritate academică: Plagiatul este inacceptabil.** Frauda (notificată cu dovadă de către cadrul didactic) va fi notată cu nota 1 (nota finală).
- **Regimul restanțelor și măririlor:** La restanță / re-evaluare / mărire de notă, studenții au obligația de a reface temele (proiecte de seminar + argumentare teoretică). Pentru mărirea notei, se va primi o temă suplimentară față de temele de semestru.

Data completării

Titular de disciplină curs / semina

Data avizării în departament

Director de departament

10. Salariul minim de încadrare

Salariul minim de încadrare pentru un lector universitar titular este de 7246 lei

11. Extras din statul de funcţii care evidenţiază postul vacant pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică

STAT DE FUNCTII 2026-2027

Facultatea de Arte si Design
Design si Arte Aplicate

Nr. post	Fct.	Tip post	Angajat / Disciplina	Specializ. / Program Cod/Anul/Sem.	Sem.	Sumă Grupe	Ore Curs Fiz.	Ore Curs Conv.	Ore Sem. / Lab. Fiz.	Ore Sem. / Lab. Conv.	Norma (ore/sapt)	Alte act. / Total
			Istoria artei: Trecerea către Modernitate	FAD, DG/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 sapt	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Istoria artei: Arta Europeană între Evul Mediu și Epoca Luminilor	FAD, DA/L/IF/an1, FAD, DG/L/IF/an1, FAD, DOCD/L/IF/an1 (3) - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 3			1	3,00	1,50	
			Istoria artei: Arta Europeană între Evul Mediu și Epoca Luminilor	FAD, MDV/L/IF/an1, FAD, AD/L/IF/an1 (2) - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Studii culturale: Istoria modei II	FAD, MDV/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Artă contemporană II	FAD, MDV/L/IF/an3, FAD, AD/L/IF/an3 (2) - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Studii culturale: Teoria Modei II	FAD, MDV/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Istoria artei: de la avangarda la arta contemporană	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Istoria artei: de la avangarda la arta contemporană	FAD, MDV/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Studii culturale: Istoria costumului II	FAD, MDV/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
34	Asis	T	**ANAMARIA-MIHAELA VISOVAN**								13,00	5,00 / 18,00
			Studiul desenului pentru design vestimentar	FAD, MDV/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	I	0 / 2			3	6,00	3,00	
			Bazele compoziției pentru design vestimentar	FAD, MDV/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	I	0 / 2			3	6,00	3,00	
			Studiul culorii pentru design vestimentar	FAD, MDV/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 2			3	6,00	3,00	
			Tehnici de transpunere pentru lucrarea de licență II	FAD, MDV/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 2			4	8,00	4,00	
35	Lect	VP	**Post vacant (promovare)**								10,00	8,00 / 18,00
			Comunicare vizuală I	FAD, DG/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 C=2,00 14 sapt	I	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Bazele ilustrației digitale I	FAD, DG/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 C=2,00 14 sapt	I	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Design grafic -compoziție V	FAD, D/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 sapt	I	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Comunicare vizuală II	FAD, DG/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 C=2,00 S/L=1,00 14 sapt	II	1 / 2	1	2,00	1	2,00	2,00	
			Bazele ilustrației digitale II	FAD, DG/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 C=2,00 14 sapt	II	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Bazele designului grafic II	FAD, DG/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 2			3	6,00	3,00	
36	Lect	VC	**Post vacant (concurs)**								10,00	8,00 / 18,00

Decan:
[redacted]

Director Depa
MIHAILO [redacted]

Director Resurse Ur
[redacted]

12. Programa aferentă concursului – tematica probelor de examen

- Identitatea vizuală şi brandul personal;
- Culoarea în ilustraţie, contraste, armonii cromatice şi utilizarea paletelor limitate;
- Simboluri semnificaţii şi conotaţii în comunicarea vizuală;
- Narativa vizuală şi mecanismele percepţiei în publicitate;
- Anatomia literei – literele ca forme geometrice: serife, ascendente, descendente, axe;
- Naraţiune vizuală şi storytelling. Transmiterea unei idei sau poveşti prin imagine, focalizare, secvenţialitate, simboluri şi relaţia dintre elementele compoziţiei.

Programa aferentă concursului – tematica probelor de examen în limba engleză

- Visual identity and personal branding;
- Color theory in illustration: contrast, chromatic harmonies, and limited palette applications;
- Semiotics in visual communication – symbols, denotations, and connotations;
- Visual narrative and perceptual mechanisms in advertising;
- Anatomy of typography – geometric forms, serifs, ascenders, descenders, and stress axes;
- Visual narrative and storytelling – conveying ideas and narratives through iImagery, focalization, sequentiality, symbolism, and spatial composition.

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

Data

09.10.2025

Semnătura directorului/de departament

[redacted]

CONVOCATOR

pentru şedinţa Consiliului de conducere
din data de 09.10.2026, ora 9

Ordinea de zi:

Punctul 1. Discutarea şi avizarea posturilor didactice scoase la concurs sau pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică în sem.I, an universitar 2026-2027 (referatele cu privire la necesitatea scoaterii la concurs/organizării de examen de promovare pentru fiecare post)

Punctul 2. Avizarea Standardelor minimale si obligatorii FAD, precum si reavizarea Modalităţii de evaluare a criteriilor de concurs/examen de promovare

Punctul 3. Avizarea Regulamentului de organizare şi funcţionare a Centrului de Creaţie al Artelor Vizuale Contemporane, denumit în continuare CCAVC

Punctul 4. Avizarea procedurii de tutorat FAD

Punctul 5. Diverse (Regulament de organizare şi funcţionare a Consiliului FAD, etc.)

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

STUDENTI

Nr. crt.	Numele si prenumele	Prezent/absent
1.	Eliza-Gabriela Munteanu	[redacted]
2.	Alexia Anton	
3.	Gabriel Matlak	
4.	David Lukacs	

[redacted] dr.Diana ANDREESCU

INVITAȚI - Ședința Consiliului de conducere din data de 09.10.2026, ora 9

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

CONSILIU FACULTATE

Hotărârea nr. 1/2026

Consiliul Facultății de Arte și Design

întrunit în ședința din data de 09.10.2026

a hotărât următoarele :

Punctul 1. Discutarea și avizarea propunerilor privind scoaterea la concurs a posturilor didactice și organizarea examenelor de promovare în cariera didactică, pentru semestrul I al anului universitar 2026–2027, pe baza referatelor de justificare a necesității scoaterii la concurs, respectiv a organizării examenelor de promovare, aferente fiecărui post.

Punctul 2. Avizarea Standardelor minimale și obligatorii ale Facultății de Arte și Design, precum și reavizarea Modalității de evaluare a criteriilor pentru concursurile de ocupare a posturilor didactice și pentru examenele de promovare în cariera didactică.

Punctul 3. Avizarea Regulamentului de organizare și funcționare a Centrului de Creație al Artelor Vizuale Contemporane (CCAVC).

Punctul 4. Avizarea Procedurii de tutorat la nivelul Facultății de Arte și Design.

Punctul 5.Diverse Discutarea proiectului Regulamentului de organizare și funcționare a Consiliului Facultății de Arte și Design, cu propunerea de reluare a analizei și de supunere a acestuia spre avizare în cadrul unei ședințe viitoare a Consiliului Facultății.

De

Pre *NDREESCU*

CONVOCATOR

pentru şedinta Consiliului Departamentului Design şi Arte Aplicate
din data de **09.10.2026,** ora 8.45

Ordinea de zi:

1. Avizarea posturilor didactice pentru care se organizează concurs şi examen de promovare in cariera didactică pentru semestrul I al anului universitar 2026-2027 şi a referatelor justificative privind necesitatea organizării concursului şi a examenului de promovare pentru aceste posturi

2. Diverse

Conf.univ.dr. Valentina Ştefănescu

Conf.univ.dr. Alexandru Bunii

Conf.univ.dr. Sergiu Zegrean

Conf.univ.dr. Cristina Lazăr

Lect.univ.dr. Eniko Szucs

[redacted]

Director Departament Design şi Arte Aplicate
Prof.univ.dr. Iosif Mihail [redacted]

Extras
din Procesul verbal

încheiat azi, data de 09.10.2026, în urma şedinţei Consiliului Departamentului Design şi Arte Aplicate, asupra următoarelor puncte de pe ordinea de zi:

1 Avizarea posturilor didactice pentru care se organizează concurs şi examen de promovare in cariera didactică pentru semestrul I al anului universitar 2026-2027 şi a referatelor justificative privind necesitatea organizării concursului şi a examenului de promovare pentru aceste posturi

35 Lector universitar

Comunicare vizuală I;
Bazele ilustraţiei digitale I;
Design grafic- compoziţie V;
Comunicare vizuală II;
Bazele ilustraţiei digitale II;
Bazele designului grafic II.

36 Lector universitar

Compoziţie bi şi tridimensională I;
Artistic Anatomic studies I;
Artistic Anatomy for Characters I;
Studiul desenului I;
Anatomie artistică I;
Compoziţie bi şi tridimensională II;
Artistic Anatomic studies II;
Artistic Anatomy for Characters II;
Anatomie artistică II.

37 Asistent universitar
Studiul desenului I;
Anatomie artistică I;
Practica de specialitate;
Studiul desenului II;
Practica de specialitate.

Str Oituz nr. 4, 300086, Timişoara, România
Tel: +40-(0)256-592.900 (913)
Email: secretariat.arte@e-uvt.ro
www.arte.uvt.ro

38 Asistent universitar
Design grafic I;
Design grafic aprofundat - disertație I;
Design grafic II;
Design grafic pentru licență;
Promovarea produselor II.

39 Asistent universitar
Design de interior I;
Design ambiental I;
Practica de specialitate;
Design de ambient – compoziție V;
Design de interior II;
Design ambiental II;
Practica de specialitate.

40 Asistent universitar
Procesarea digitală a imaginii I;
3D Design I;
3D Design III;
Metodologia elaborării lucrării de licență I;
Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental I;
Design Biofilic I;
Procesarea digitală a imaginii II;
3D Design II;
Desen tehnic și proiectare CAD I;
3D Design IV;
Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental II;
Design Biofilic II;
Metodologia elaborării lucrării de licență II.

Prezența conform convocatorului. Se avizează în unanimitate.

- Omis cele de omis -

Director Departament Design și Arte Aplicate
Prof. univ. dr. Iosif Mihaiu [redacted]