Referat privind necesitatea scoaterii la concurs a postului didactic de asistent universitar, poziția 40, din cadrul Departamentului Design și Arte Aplicate

Perioadă determinată

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

Structura postului:
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

Stuctura postului are în vedere discipline prin intermediul cărora studenţii beneficiază de competenţele esențiale pentru programul *Design ambiental.* Necesitatea ocupării postului este evidenţiată de aportul de competenţe şi abilităţi din partea disciplinelor cuprinse în structura postului, asigurând studenţilor necesarul de cunoştinţe pentru a putea opera cu concepte fundamentale, proprii acestei areii vaste de discipline şi programe.

Înscriindu-se în contextul realizării obiectivelor din planul de dezvoltare al departamentului considerăm că scoaterea la concurs a acestui post ar duce la dezvoltarea acestui domeniu în cadrul departamentului, conferindu-i un grad mai mare de atractivitate şi competitivitate. Prin titularizarea postului, se asigură aportul de competenţe practice necesare acestor programe de studii.

2. Valoarea ştiinţifică pretinsă candidaţilor

Candidaţii trebuie să deţină diplomă de licenţă sau masterat în domeniul *Arte Vizuale* sau *Arte Plastice şi Decorative*. Candidaţii trebuie să deţină titlul de Doctor în *Arte Vizuale* sau Doctor în *Arte Plastice şi Decorative*, ori să fie înscrişi la un program de studii doctorale.

Candidaţii trebuie să îndeplinească un punctaj minimal aferent gradului didactic de asistent

universitar, conform *Standardelor minimale aprobate pentru ocuparea posturilor didactice de asistent/ lector aprobate de către Consiliului FAD.*

Condiţiile de prezentare la concursul pentru postul care face obiectul prezentului memoriu sunt prevăzute în:

- *Legea Învățământului 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* şi *masterat.* Tipul disciplinelor, prin caracterul lor aplicativ, asigură perspectivele postului pe termen mediu, în orice variantă previzionată de evoluţie a programului de studii *Design ambiental.* Performanţele programului de studii amintit asigură perspectiva postului, ţinând cont de faptul că în elaborarea proiectelor artistice aplicate specifice, disciplinele sunt fundamentale pentru 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 toate programele amintite.

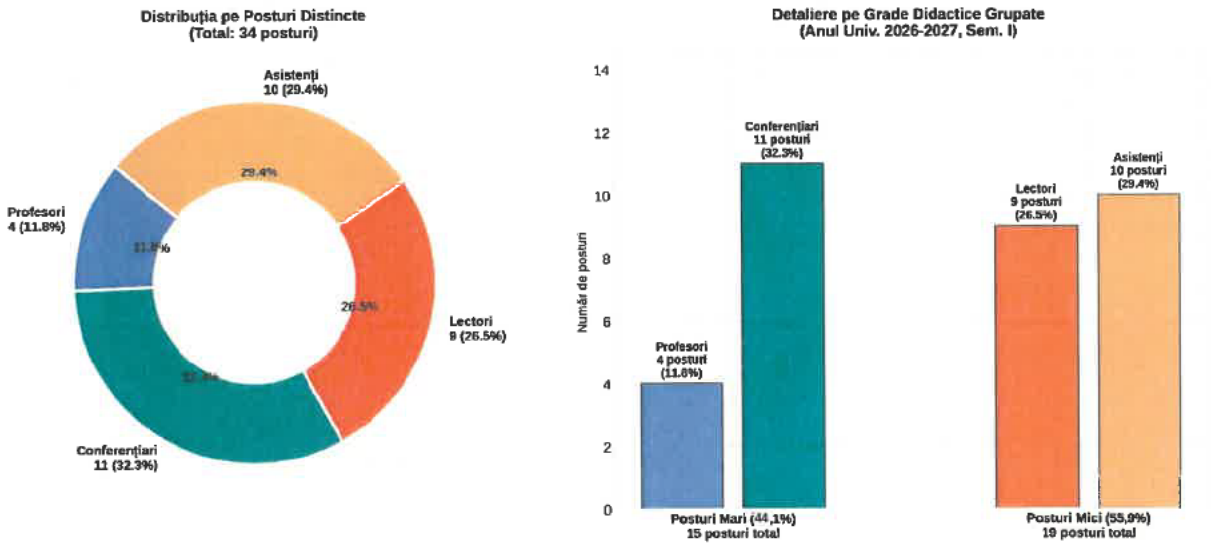
Departamentul de Design si Arte Aplicate are un raport financiar pozitiv şi contribuie la excedentul înregistrat la nivel de facultate. Mijloacele ce au condus la excedent sunt:

- 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 înfiinţat masteratul interdepartamental *Sculptură şi Ceramică,* soluţie în asigurarea continuităţii pentru absolvenţii 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 studenţi pentru formaţiunile 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 ambiental* 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: 1 profesor, 4 conferențiari, 3 lectori și 5 asistenți.

Așadar, ocuparea prin concurs a postului ofertat, de asistent universitar, consolidează echilibrul configurației posturilor, atât la nivel departamental, cât și 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 de licență *Design*, numărul de studenți înscriși a fost constant ridicat. Acest program va înceta odată cu promoția 2027, fiind continuat de programele *Design ambiental, Design grafic* și *Design de obiect și creație digitală.* În anul universitar 2024-2025 au fost înmatriculați, pe rute: 26 studenți la *Design*, ruta *Design Grafic*; 20 studenți la *Design*, ruta *Design Ambiental* și 14 studenți la *Design*, ruta *Design de produs*.

La programul de studii *Design ambiental:*

În anul universitar 2025-2026 – au fost înmatriculați 15 studenți.

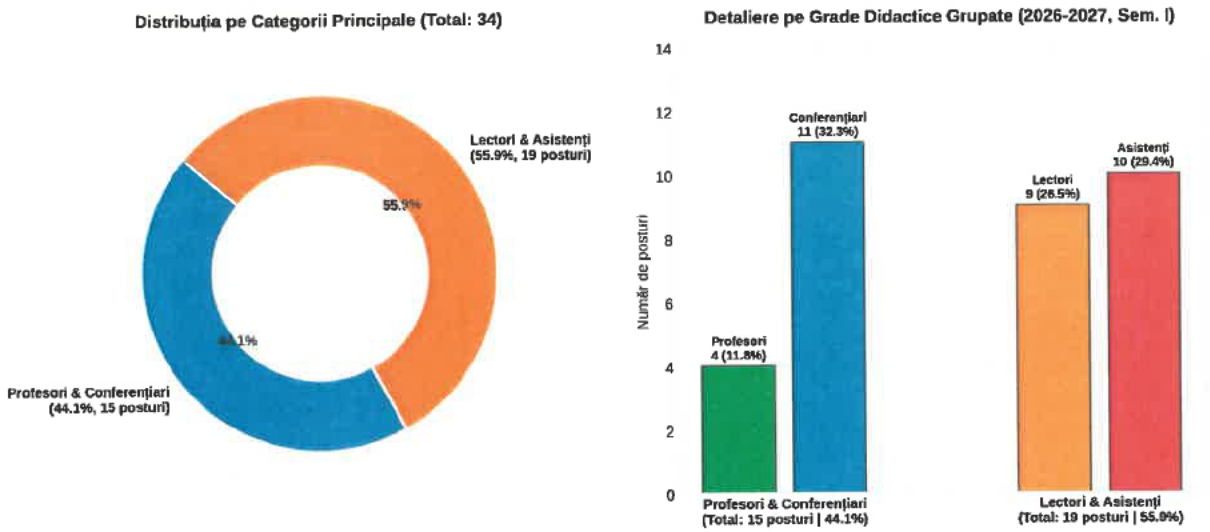
În anul universitar 2026-2027 – au fost înmatriculați 23 studenți.

Adresabilitatea studenților este în creștere, 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 și 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 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.



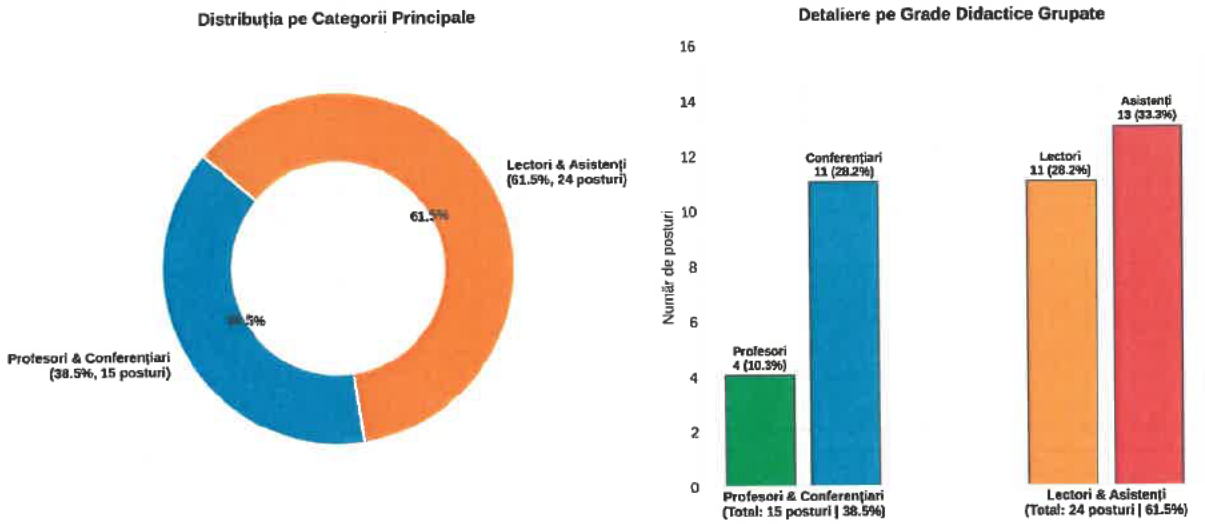
Structura comparativă a posturilor din DDAA, sem I, 2026-2027

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).

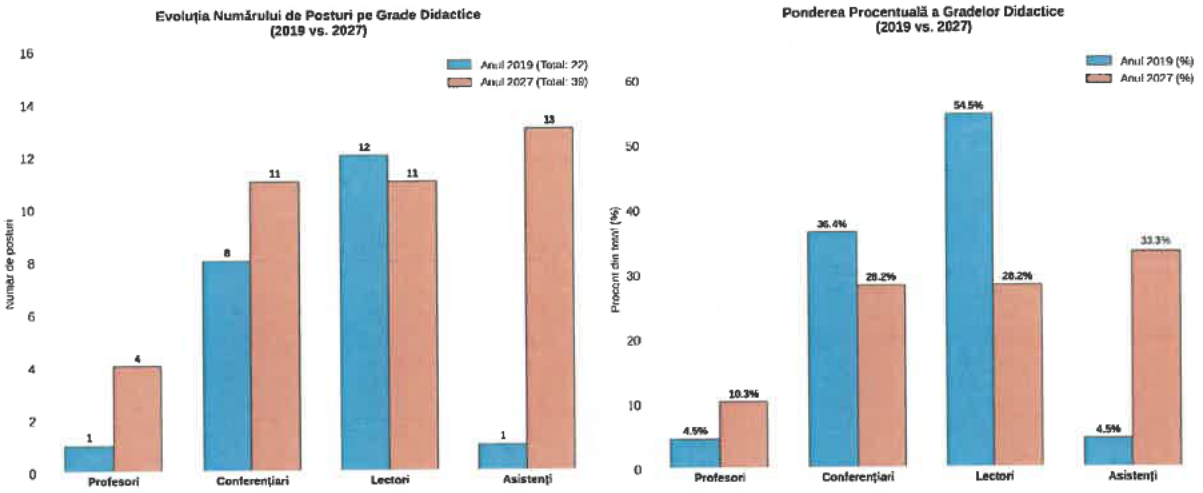


Structura posturilor din DDAA, după materializarea concursurilor/ promovării din anul universitar 2026-2027

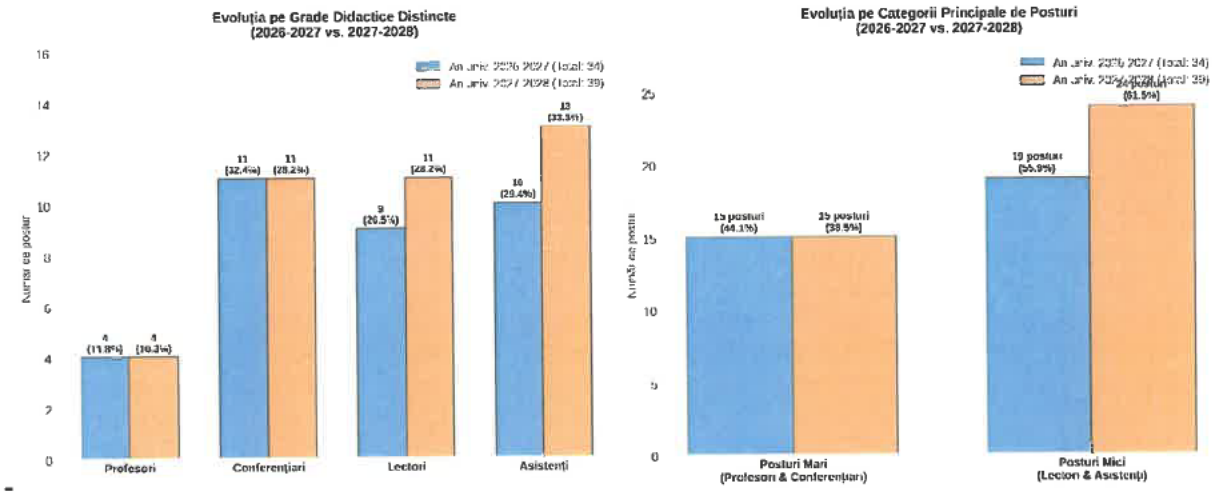
Conform strategiei de viitor a departamentului, avem in vedere:

- 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.

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 se înscrie și postul propus.



Dinamica posturilor din DDAA, perioada 2019-2027



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 și dezvoltarea evenimentelor de tradiție pentru departament, cu stimularea participării internaționale.
- Dezvoltarea revistei *Caiete de Arte și Design*, ca publicație indexată în mai multe Baze de Date Internaționale (BDI), cu specific în artele aplicate și design. Actualmente, revista este indexată în Baza de Date Internaționale CEEOL.
- Publicarea de cărți sau capitole de carte la edituri internaționale prestigioase și la edituri naționale recunoscute; Publicarea cataloagelor la edituri internaționale prestigioase și la edituri recunoscute.

- Finanțarea din surse externe a unor activități de creație-cercetare.

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

Strategia de internaționalizare a *Departamentului de Design și Arte Aplicate*, precum și a programelor de studii gestionate de acesta, este pe deplin circumscrisă viziunii instituționale a Facultății de Arte și Design și *Strategiei generale a Universității de Vest din Timișoara*, contribuind activ la vizibilitatea globală a acesteia, inclusiv în cadrul alianțelor europene UNITA, ELIA, CUMULUS Pe această linie strategică, *Departamentul de Design și Arte Aplicate*, prin intermediul *Centrului de Cercetare și Creație în Artele Decorative și Design* aflat în subordinea sa, a inițiat și va continua să extindă parteneriate internaționale cu entități de prestigiu din domeniul industriilor creative, mediul academic și rețelele culturale europene.

Implementarea noului Regulament de organizare și funcționare a acestui centru de cercetare, aprobat de Senatul UVT, oferă cadrul normativ și operațional necesar pentru derularea unei game variate de activități interdisciplinare aliniate direct indicatorilor de internaționalizare instituțională. Dintre acestea se disting: organizarea de conferințe internaționale, oportunități de formare continuă și perfecționare pentru cadrele didactice și studenți; desfășurarea de seminarii, simpozioane, anuale și bienale de artă și design la nivel național și internațional; derularea stagiilor de practică de specialitate și rezidențe de creație pentru studenți în baza parteneriatelor transfrontaliere cu industriile creative, agenți economici și entități terțe din străinătate; organizarea de expoziții reprezentative și evenimente culturale majore; implicarea activă în proiecte de cercetare-creație naționale și internaționale finanțate prin granturi europene; organizarea de tabere de creație, workshop-uri aplicative și manifestări științifice cu participare internațională; precum și dezvoltarea de programe proprii de cercetare, implementare și educaționale derulate în regim de parteneriat public-privat cu instituții 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: **Asistent universitar S / COR 231001**

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 activităţi de cercetare ştiinţifică în specifică domeniului de specializare.
- Activităţi specifice pentru depunerea de propuneri de proiecte în competiţii de granturi interne, naţionale şi internaţionale sau în colaborare cu mediul privat.
- Colaborarea cu mediul privat pentru dezvoltarea de proiecte comune de cercetare, dezvoltare şi inovare.
- Activităţi de transfer tehnologic şi ştiinţific, activităţi de inovare şi dezvoltare în cadrul centrelor de cercetare şi şi de transfer tehnologic, inovare şi dezvoltare ale UVT.
- Realizarea de parteneriate cu mediul industrial şi socio - economic pentru valorificarea rezultatelor cercetării.
- Publicarea rezultatelor obţinute în urma cercetării ştiinţifice sau cercetării didactice în reviste de specialitate recunoscute naţional şi internaţional.
- Prezentarea lucrărilor de cercetare la conferinţe ştiinţifice, workshop-uri sau alte tipuri de manifestări ştiinţifice.

- 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 și sănătate**: Îndeplinirea sarcinilor de serviciu conform Normelor de Tehnica Securității și Sănătății în Muncă (SSM) și Prevenirea și Stingerea Incendiilor (PSI).
- **Desfășurarea activităților în siguranță**: Executarea activităților de muncă în conformitate cu instruirea și instrucțiunile primite, pentru a preveni accidentele și îmbolnăvirile profesionale, atât pentru sine, cât și pentru alții.
- **Utilizarea corectă a echipamentelor**: Manipularea corectă a mașinilor, aparaturii, uneltelor, substanțelor periculoase și echipamentelor de protecție; asigurarea că acestea sunt utilizate conform instrucțiunilor și returnate la locul lor după utilizare.
- **Menținerea dispozitivelor de securitate**: Evitarea modificării sau îndepărtării neautorizate a dispozitivelor de securitate și utilizarea lor corectă.
- **Raportarea situațiilor de risc**: Informarea imediată a superiorului și/sau a lucrătorilor desemnați despre orice situație periculoasă sau deficiență în sistemele de protecție și raportarea accidentelor suferite.
- **Cooperarea cu angajatorul**: Colaborarea cu angajatorul și lucrătorii desemnați pentru a asigura un mediu de muncă sigur și pentru a implementa măsurile solicitate de inspectorii de muncă și sanitari.
- **Respectarea legislației SSM**: Însușirea și respectarea prevederilor legislației privind securitatea și sănătatea în muncă și cooperarea cu inspectorii atunci când este necesar.
- **Prevenirea riscurilor pentru colegi și studenți**: Este interzisă desfășurarea oricărei activități care ar putea aduce riscuri colegilor sau studenților. Orice intenție de a efectua o activitate care ar putea prezenta riscuri trebuie să fie raportată și aprobată de conducere înainte de implementare.

VI. DELEGAREA

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

VII. EVALUAREA PERFORMANȚELOR

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

- Evaluarea activității didactice și de cercetare, pe baza unei metodologii aprobate de Senat;
- Evaluarea semestrială de către studenți a prestației cadrelor didactice;
- Evaluarea colegială și ierarhică, precum și autoevaluarea;

Performanțele evaluate se bazează pe standardele și indicatorii de performanță stabiliți prin regulamentele interne aprobate anual de Senatul UVT. Evaluările sunt efectuate în conformitate cu cerințele legale și strategiile instituției, respectând prevederile și reglementările interne ale

universității.

Dispoziții 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	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 pentru Spațiu Ambiental

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Procesarea digitală a imaginii I | *FADLDA 1107***			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E[1]	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:					28 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					8
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					8
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					1
Examinări					1
Alte activități					-

3.7 Total ore studiu individual	**47**
3.8 Total ore pe semestru	**75**
3.9 Numărul de credite	**3**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competențe	Cunoștințe de bază privind utilizarea calculatorului și gestionarea

[1] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”.*

	fișierelor digitale.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Proiector, platforme digitale (Google Classroom), programe licențiate de specialitate (Adobe Photoshop)
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Laboratorul multimedia dotat cu calculatoare, tablete grafice și software Adobe Photoshop

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

Obiectivele disciplinei	Prezentarea noțiunilor de bază în procesarea imaginii și a unor tehnici de editare digitală. Dezvoltarea capacității de a lucra cu funcțiile de bază ale programului Adobe Photoshop.

Cunoștințe	*c25.* Demonstrează înțelegerea principiilor fundamentale ale esteticului, proporțiilor și compoziției vizuale. *c33.* Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului asistat de calculator și modalitățile de reprezentare digitală a spațiilor. *c42.* Interpretează cerințele proiectului și ale publicului-țintă pentru a transpune specificațiile într-un model vizual coerent.
Abilități	*a22.* Realizează reprezentări artistice (schițe, moodboard-uri) pentru a comunica viziunea estetică propusă. *a27.* Creează modele virtuale detaliate care reflectă atât spațiul existent, cât și propunerile de design, utilizând programele de specialitate. *a28.* Integrează elemente vizuale, cum ar fi mobilierul, texturile și iluminarea, pentru a oferi o previzualizare realistă a proiectelor. *a38.* Utilizează software specializat de modelare și design pentru a transforma cerințele într-o reprezentare digitală realistă a spațiului. *a39.* Colectează și organizează materiale vizuale diverse (imagini, mostre de materiale, palete de culori) într-un moodboard care transmite clar tema și direcția proiectului.
Responsabilitate și autonomie	*r18.* Lucrează independent în utilizarea software-urilor de specialitate, dezvoltând proiecte virtuale care îndeplinesc specificațiile clientului și ale echipei.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: ***Google Classroom*** | cod: **xst3rrci**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Prezentarea noțiunilor introductive pentru procesarea unei imagini digitale	Prelegerea, prezentarea logică si deductivă, explicația, dezbaterea constructivă. Metode de dezvoltare a gândirii analitice.	Cursul este în format online cu suport de curs în Google Classroom, **Class code: xst3rrci**

Instrumentele și comenzile de bază în programul *Adobe Photoshop*. Prezentarea interfeței și a principiilor de navigare. Crearea unui format nou de lucru. Utilizarea de *Layere* noi. Ajustarea atributelor imaginilor statice, Bidimensionale. Metode de selecție. Metode de decupare. Modificarea imaginii (*brush tool, gradient tool, clone stamp tool, eraser tool*) Manipularea imaginilor. *Image adjustments*. Prezentarea tipurilor de filtre specifice și funcționarea lor. Aspecte de transformare cromatică. Tehnici avansate de editare asistată a imaginii. Tipuri de măști și aplicarea lor. Utilizarea de imagini *rendered elements* (rezultate ale softurilor 3D) pentru detalierea imaginilor.	Metoda de învățare presupune prezentarea practică a metodelor de lucru care sunt reproduse la fața locului de către studenți cât și studiul individual pe baza tutorialelor.	

Bibliografie:

Chavez, Conrad; Faulkner, Andrew, Adobe Photoshop Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Concepcion, Rafael, Adobe Photoshop CC and Lightroom CC for Photographers Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Kelby, Scott, Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers (2017 release), Ed. Pearson Education, 2016
Leskevitch, Stephen, Adobe photoshop, Editura Rockynook, 2020
Obermeier, Barbara; Padova, Ted, Photoshop Elements 2020 for Dummies, Ed. John Wiley &Sons Inc, 2019
Vandome, Nick, Photoshop Elements Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps, Ed. In Easy Steps Limited, 2020
***, Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners, Ed. 3D Total Publishing

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Procesarea și stilizarea imaginilor de arhitectură ***„Prelucrarea digitală și stilizarea grafică a elevațiilor și planurilor de arhitectură"*** Realizarea unei serii de imagini prelucrate digital în Adobe Photoshop, pornind de la o elevație și un plan de arhitectură, prin utilizarea tehnicilor de selecție, decupare, texturare, ajustare cromatică și combinare a elementelor grafice.	Explicația Conversația	Seminarul este în format fizic cu suport de curs în Google Classroom, Class code: **xst3rrci**

Proiectul urmărește dezvoltarea abilităților de: • prelucrare și ajustare a imaginilor digitale; • utilizare a instrumentelor și comenzilor de editare prezentate; • aplicare și combinare a texturilor și elementelor grafice; • dezvoltare a unor variante cromatice și stilistice distincte; • realizare a unor compoziții coerente și detaliate pentru prezentarea proiectelor de design ambiental. *Livrabile (obligatorii)* **1. Două elevații – reprezentare diurnă și nocturnă** Realizarea a două variante ale unei elevații (vedere laterală) a unei construcții, una reprezentând o scenă de zi și cealaltă o scenă de noapte. • alegerea unei elevații adecvate pentru editare; • utilizarea aceluiași model de elevație pentru ambele variante, cu transformarea reprezentării de zi în reprezentare nocturnă prin intermediul comenzilor și tehnicilor de editare prezentate; • dezvoltarea materialității, texturilor și iluminării specifice fiecărei situații. *Cerințe tehnice:* • format JPG; • orientare landscape; • dimensiune 50 × 70 cm; • rezoluție 300 dpi;		

• cele două variante se predau separat. **2. Trei variante de stilizare a unui plan – vedere de sus** Realizarea a trei variante grafice ale unui plan de arhitectură/amenajare, pornind de la același model de plan. ***Varianta 01*** – Abordare alb-negru • utilizarea albului, negrului și, opțional, a tonurilor de gri pentru reprezentarea și evidențierea elementelor planului. ***Varianta 02*** – Abordare monocromatică • alegerea unei culori de referință; • utilizarea variațiilor de ton și intensitate ale acesteia pentru diferențierea și conturarea elementelor planului. ***Varianta 03*** – Plan texturat • texturarea întregului plan; • aplicarea texturilor pe suprafețele și elementele componente; • pentru piesele de mobilier, utilizarea texturii direct pe conturul existent sau realizarea unui colaj cu piese de mobilier preluate, reprezentate în vedere de sus. Cele trei variante vor fi integrate într-o singură compoziție landscape, prezentate una lângă cealaltă. *Cerințe tehnice:* • format JPG;		

• orientare landscape; • dimensiune 50 × 70 cm; • rezoluție 300 dpi.		

Bibliografie:

Chavez, Conrad; Faulkner, Andrew, Adobe Photoshop Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Concepcion, Rafael, Adobe Photoshop CC and Lightroom CC for Photographers Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Kelby, Scott, Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers (2017 release), Ed. Pearson Education, 2016
Leskevitch, Stephen, Adobe photoshop, Editura Rockynook, 2020
Obermeier, Barbara; Padova, Ted, Photoshop Elements 2020 for Dummies, Ed. John Wiley &Sons Inc, 2019
Vandome, Nick, Photoshop Elements Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps, Ed. In Easy Steps Limited, 2020
***, Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners, Ed. 3D Total Publishing

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

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

9.Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea IIAgen pentru *generarea imagini (urmând să fie integrate și prelucrate în realizarea lucrării finale. Nu este permisă folosuirea acestora drept lucrare finală de sine stătătoare) /rescriere de text, editare text.*

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.

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	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Evaluarea capacității de înțelegere a metodelor de lucru predate și de aplicare ale acestora. Capacitatea de a lucra cu funcțiile de bază ale programului	Corectură individuală. Aplicație practică și susținere orală a proiectului final.	Evaluare finală 50%

	Adobe PhotoShop.		
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noţiunilor asimilate şi încadrarea în temă.	Corectură individuală. Aplicaţie practică şi susţinere orală a proiectului final.	Lucrările practice 50 %
9.6 Standard minim de performanţă			
Realizarea unui proiect de design de ambient prin integrarea diferitelor tehnici de procesare a imaginii digitale în scopul promovării proiectului.			

Data completării disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

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	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	licență
1.7 Programul de studii / Calificarea	Design - Design de obiect și creație digitală

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Procesarea digitală a imaginii I** | ***FADLDO 1108***			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E[2]	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	14	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					14 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări					1
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	**61**				
3.8 Total ore pe semestru	**75**				
3.9 Numărul de credite	**3**				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-

[2] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs”**.*

4.2 de competențe	Cunoștințe de bază privind utilizarea calculatorului și gestionarea fișierelor digitale.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Proiector, platforme digitale (Google Classroom), programe licențiate de specialitate (Adobe Photoshop)
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Laboratorul multimedia dotat cu calculatoare, tablete grafice și software Adobe Photoshop

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

Obiectivele disciplinei	Prezentarea noțiunilor de bază în procesarea imaginii și a unor tehnici de editare digitală. Dezvoltarea capacității de a lucra cu funcțiile de bază ale programului Adobe Photoshop.

Cunoștințe	*c3.* Identifică principiile de bază în realizarea schițelor de design și a tehnicilor de desen manual și digital. *c5.* Investighează diferite tehnici de generare a ideilor, prin metode de dezvoltare a creativității. *c5.* Apreciază procesele creative și a modul în care acestea contribuie la dezvoltarea conceptelor inovatoare.
Abilități	*a3.* Realizează schițe manuale și digitale care să exprime clar idei și concepte de design. *a8.* Dezvoltă abilități de a îmbina aspectele vizuale și funcționale pentru a crea soluții creative și atractive. *a.22.* Evaluează calitatea și eficiența comunicativă a conținutului digital creat, în raport cu obiectivele vizuale, tehnice și narative ale proiectului. *a.22* Creează și editează conținut digital original (imagini, animații, texte, materiale multimedia), folosind software și instrumente adecvate scopului proiectului.
Responsabilitate și autonomie	*r3.* Lucrează independent în fazele inițiale de concept și de documentare vizuală, contribuind la crearea unei prezentări coerente. *r.22.* Propune concepte de conținut digital inovator, asumându-și responsabilitatea pentru coerența mesajului și impactul său vizual și comunicativ în mediul digital.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: ***Google Classroom*** | cod: **xst3rrci**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Prezentarea noțiunilor introductive pentru procesarea unei imagini digitale	Prelegerea, prezentarea logică si deductivă, explicația, dezbaterea constructivă. Metode de dezvoltare a gândirii analitice.	Cursul este în format online cu suport de

Instrumentele și comenzile de bază în programul *Adobe Photoshop*. Prezentarea interfeței și a principiilor de navigare. Crearea unui format nou de lucru. Utilizarea de *Layere* noi. Ajustarea atributelor imaginilor statice, Bidimensionale. Metode de selecție. Metode de decupare. Modificarea imaginii (*brush tool, gradient tool, clone stamp tool, eraser tool*) Manipularea imaginilor. *Image adjustments*. Prezentarea tipurilor de filtre specifice și funcționarea lor. Aspecte de transformare cromatică. Tehnici avansate de editare asistată a imaginii. Tipuri de măști și aplicarea lor. Utilizarea de imagini *rendered elements* (rezultate ale softurilor 3D) pentru detalierea imaginilor.	Metoda de învățare presupune prezentarea practică a metodelor de lucru care sunt reproduse la fața locului de către studenți cât și studiul individual pe baza tutorialelor.	curs în Google Classroom, **Class code: xst3rrci**

Bibliografie:

Chavez, Conrad; Faulkner, Andrew, Adobe Photoshop Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Concepcion, Rafael, Adobe Photoshop CC and Lightroom CC for Photographers Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Kelby, Scott, Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers (2017 release), Ed. Pearson Education, 2016
Leskevitch, Stephen, Adobe photoshop, Editura Rockynook, 2020
Obermeier, Barbara; Padova, Ted, Photoshop Elements 2020 for Dummies, Ed. John Wiley &Sons Inc, 2019
Vandome, Nick, Photoshop Elements Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps, Ed. In Easy Steps Limited, 2020
***, Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners, Ed. 3D Total Publishing

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Aplicații practice pe baza cursului	Explicația Conversația	Seminarul este în format fizic cu suport de curs în Google Classroom, Class code: **xst3rrci**

Bibliografie:

Chavez, Conrad; Faulkner, Andrew, Adobe Photoshop Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Concepcion, Rafael, Adobe Photoshop CC and Lightroom CC for Photographers Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
Kelby, Scott, Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers (2017 release), Ed. Pearson Education, 2016
Leskevitch, Stephen, Adobe photoshop, Editura Rockynook, 2020
Obermeier, Barbara; Padova, Ted, Photoshop Elements 2020 for Dummies, Ed. John Wiley &Sons Inc, 2019
Vandome, Nick, Photoshop Elements Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps, Ed. In Easy Steps Limited, 2020
***, Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners, Ed. 3D Total Publishing

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

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

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea IIAgen pentru *generarea imagini (urmând să fie integrate și prelucrate în realizarea lucrării finale. Nu este permisă folosuirea acestora drept lucrare finală de sine stătătoare) /rescriere de text, editare text.* *Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.* *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	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Evaluarea capacității de înțelegere a metodelor de lucru predate și de aplicare ale acestora. Capacitatea de a lucra cu funcțiile de bază ale programului Adobe PhotoShop.	Corectură individuală. Aplicație practică și susținere orală a proiectului final.	Evaluare finală 50%
9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă.	Corectură individuală. Aplicație practică și susținere orală a proiectului final.	Lucrările practice 50 %
9.6 Standard minim de performanță			
Realizarea unui proiect de design de obiect prin integrarea diferitelor tehnici de procesare a imaginii digitale în scopul promovării proiectului.			

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 Timişoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design şi Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design Ambiental / Design pentru spațiul ambiental

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				3D Design I (FADLDA 1110)			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E[3]	2.7 Regimul disciplinei	DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[4]

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 şi notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					13
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					12
Tutoriat					5
Examinări[5]					2
Alte activități					-

[3] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările şi completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor aşteptate ale învățării prin evaluări de tip examen şi prin evaluarea pe parcurs**”.*

[4] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice şi de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 şi 30 de ore de activități didactice şi de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit şi numărul de ore.

[5] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu şi la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.7 Total ore studiu individual	**47**
3.8 Total ore pe semestru[6]	**75**
3.9 Numărul de credite	**3**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	• Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Prezența la curs: min. 60 % • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Prezența la laborator min. 60% • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet

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

Cunoștințe	• Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale reprezentării vizuale în designul interior, inclusiv perspectiva și proporțiile. • Demonstrează cunoștințe despre software-urile specializate utilizate în crearea desenelor și vizualizărilor digitale pentru design interior. • Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului asistat de calculator și modalitățile de reprezentare digitală a spațiilor.
Abilități	• Utilizează software de proiectare asistată de calculator (CAD) pentru a concepe planuri de design ambiental precise și complexe. • Realizează reprezentări artistice (schițe, moodboard-uri) pentru a comunica viziunea estetică propusă.
Responsabilitate și autonomie	

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
	Expunere interactivă, explicație și demonstrație	Conținuturile sunt corelate cu aplicațiile de la

[6] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

• Introducere în modelarea digitală tridimensională și utilizarea acesteia în designul ambiental. • Familiarizarea cu interfața și organizarea spațiului de lucru. Navigarea în spațiul tridimensional, sistemul de coordonate și vizualizarea obiectelor. • Construirea obiectelor pornind de la forme geometrice primitive. Selectarea, deplasarea, rotirea, scalarea și duplicarea obiectelor. • Noțiuni de bază privind geometria poligonală: vârfuri, muchii și fețe. Instrumente pentru editarea și detalierea formelor. • Principii de modelare nedistructivă. Utilizarea simetriei, repetării și deformării în construirea obiectelor. • Etapele modelării unei piese simple de mobilier, cu respectarea dimensiunilor și proporțiilor. Organizarea și verificarea modelului tridimensional.	vizuală. Prezentarea etapizată a instrumentelor și a procedeelor de modelare, prin exemple din designul ambiental. Analiza modelelor demonstrative, discuții și feedback pe parcursul învățării.	seminar/laborator. Noțiunile sunt introduse progresiv, de la operații elementare la construirea unui obiect complet. Demonstrațiile urmăresc înțelegerea relației dintre formă, dimensiuni și structura modelului tridimensional.

Bibliografie:

Blender Reference Manual
https://docs.blender.org/manual/en/latest/
Blender Fundamentals – UV Unwrapping
https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM
CG Cookie – The Art of Good Topology Guide
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-materials-and-shading-in-blender
Blender Manual – Mesh Clean Up
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html
Blender Manual – Materials
https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
• *Aplicații practice introductive* în modelarea digitală tridimensională și utilizarea	• Expunere; • Explicație și exemplificare;	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă

programului Blender în designul ambiental. Familiarizarea cu interfața, organizarea spațiului de lucru și instrumentele de bază. • *Aplicații practice* pentru navigarea în spațiul tridimensional, utilizarea sistemului de coordonate și vizualizarea obiectelor. Selectarea, deplasarea, rotirea și scalarea elementelor. • *Aplicații practice* de modelare pornind de la forme geometrice primitive și derivate ale acestora. Construirea și modificarea unor obiecte simple. • *Aplicații practice* de duplicare și organizare a obiectelor 3D. Utilizarea instrumentelor de tip Duplicate, Instance, Array și Mirror pentru realizarea elementelor repetitive și simetrice. • *Aplicații practice* privind geometria poligonală: vârfuri, muchii și fețe. Moduri de selecție și instrumente de editare a geometriei. • *Aplicații practice* de modelare și detaliere a formelor poligonale. Utilizarea operațiilor de tip Extrude, Inset și Loop Cut pentru dezvoltarea geometriei. • *Aplicații practice* de modelare pe bază de curbe 2D pentru construcția formelor tridimensionale. Utilizarea curbelor și a operațiilor de tip Extrude pentru obținerea unor elemente de design. • *Aplicații practice* privind construcția și modificarea	• Demonstrație practică; • Prezentare vizuală; • Studiu de caz; • Îndrumare și feedback.	**TUTORIALE** - exemple postate pe google classroom Activitățile didactice se desfășoară **exclusiv față în față** Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*

geometriei prin operații de tip Boolean. Realizarea unor forme complexe pornind de la volume simple. • *Aplicații practice* privind modelarea nedistructivă. Utilizarea modificatorilor pentru simetrie, repetare și modificarea controlată a geometriei. • *Aplicații practice* privind transformarea și deformarea modelelor 3D. Utilizarea unor metode de tip Bend, Taper, Bulge și Twist pentru obținerea unor forme variate. • *Aplicații practice* de finisare și detaliere a modelelor 3D. Prelucrarea muchiilor prin Bevel și utilizarea instrumentelor pentru îmbunătățirea aspectului și preciziei geometriei. • *Aplicații practice* de dezvoltare a unui ansamblu format din trei obiecte decorative, prin combinarea diferitelor tehnici de modelare studiate. • *Aplicații practice* de detaliere și variație formală a obiectelor decorative. Utilizarea operațiilor de transformare, deformare, duplicare și finisare pentru obținerea unui ansamblu coerent. • *Aplicații practice* de organizare și verificare a ansamblului tridimensional. Corectarea geometriei, verificarea proporțiilor și relațiilor dintre obiecte și pregătirea modelului pentru utilizarea în proiectarea ambientală.		
Bibliografie: Blender Reference Manual https://docs.blender.org/manual/en/latest/		

Blender Fundamentals – UV Unwrapping
https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM
CG Cookie – The Art of Good Topology Guide
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-materials-and-shading-in-blender
Blender Manual – Mesh Clean Up
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html
Blender Manual – Materials
https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html

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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini. 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.

Nu sunt permise folosirea instrumentelor AI în etapele de ideație, de generare a conceptelor și soluțiilor de design. Fiecare proiect de design este exclusiv rezultatul propunerilor studentului, bazându-se pe documentare, cercetare de specialitate și propriile iterații conceptuale care au beneficiat de feedback pe durata activităților practice. Pentru etapele de documentare (cu verificare ulterioară a surselor) și editare a prezentării text se pot folosi instrumente AI, dar care să nu modifice conceptul inițial.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe.	50%

	şi înţelegerea noţiunilor prezentate la curs (înţelegerea şi aplicarea corectă, nu memorarea).	Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziţie cursul şi bibliografia.	
10.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noţiunilor asimilate şi încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unui proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Dobândirea cunoștințelor și abilităților de bază privind modelarea digitală tridimensională în Blender și aplicarea acestora în realizarea și organizarea unor modele 3D pentru design ambiental, cu respectarea principiilor de geometrie, proporție, transformare și editare a obiectelor. Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.			

Data completării
14.09.2026

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei			3D Design III (FADLDA 2105)				
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[7]	2.7 Regimul disciplinei	DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[8]

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					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					20
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări[9]					7
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	72				

[7] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”.*

[8] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[9] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[10]	**100**
3.9 Numărul de credite	**4**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului 3D Design I și 3D Design II
4.2 de competențe	• Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Prezența la curs: min. 60 % • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Prezența la laborator min. 60% • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet

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

Cunoștințe	• Demonstrează cunoștințe despre software-urile specializate utilizate în crearea desenelor și vizualizărilor digitale pentru design interior. • Apreciază funcționalitățile și capabilitățile software-urilor specializate în design, si aplicații de modelare 3D. • Apreciază importanța lucrului în echipă și rolurile interdependente din cadrul unui proiect de design.
Abilități	• Utilizează software de proiectare 3D pentru a crea previzualizări realiste ale spațiului. • Creează modele virtuale detaliate care reflectă atât spațiul existent, cât și propunerile de design, utilizând programele de specialitate.
Responsabilitate și autonomie	• Își asumă răspunderea pentru claritatea și acuratețea schițelor realizate. • Își asumă responsabilitatea pentru respectarea termenelor și pentru calitatea livrabilelor, contribuind creativ și flexibil la soluționarea problemelor.

7. Conținuturi

[10] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

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
• Modelarea digitală tridimensională în proiectele de design ambiental. Organizarea spațiului de lucru și prezentarea fluxului de modelare. • Construirea obiectelor după dimensiuni și referințe vizuale. Controlul poziției, proporțiilor și relațiilor dintre componente. • Tehnici de modelare poligonală pentru realizarea formelor și a detaliilor constructive ale pieselor de mobilier. • Utilizarea curbelor și a procedeelor de deformare pentru construirea elementelor cu forme curbe. • Modelarea nedistructivă: simetrie, repetarea elementelor și ajustarea formei. Combinarea procedeelor pentru realizarea unor obiecte cu geometrie complexă. • Etapele modelării unei piese de mobilier cu detalii complexe. Organizarea componentelor, verificarea geometriei și pregătirea modelului pentru integrarea într-o scenă de amenajare.	Expunere interactivă și demonstrație vizuală, susținute prin studii de caz din designul ambiental. Explicarea etapelor de modelare și compararea procedeelor de construire a aceleiași forme. Analiza soluțiilor, discuții și feedback privind organizarea și corectitudinea modelelor.	Conținuturile sunt corelate cu aplicațiile de la seminar/laborator și urmăresc dezvoltarea capacității de alegere a procedeelor adecvate de modelare. Accentul este pus pe controlul geometriei, realizarea detaliilor și organizarea obiectelor pentru utilizarea în proiecte de amenajare.
Bibliografie: Blender Reference Manual https://docs.blender.org/manual/en/latest/ Blender Fundamentals – UV Unwrapping https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM CG Cookie – The Art of Good Topology Guide https://blog.cgcookie.com/posts/the-art-of-good-topology-blender/ Blender Manual – Mesh Clean Up https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html Blender Manual – Materials https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
• Aplicații practice introductive în modelarea tridimensională avansată în Blender. Organizarea spațiului de lucru și stabilirea fluxului de modelare. • Aplicații practice de modelare a obiectelor pornind de la dimensiuni și referințe	• Expunere; • Explicație și exemplificare; • Demonstrație practică;	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă

vizuale. Stabilirea proporţiilor şi a relaţiilor dintre componente. • Aplicaţii practice de construcţie a obiectelor tridimensionale pe baza dimensiunilor reale şi a documentaţiei de referinţă. • Aplicaţii practice de modelare poligonală pentru realizarea formelor specifice pieselor de mobilier. • Aplicaţii practice de dezvoltare şi detaliere a geometriei poligonale. Realizarea îmbinărilor şi a detaliilor constructive. • Aplicaţii practice de modelare a elementelor cu forme curbe prin utilizarea curbelor şi a procedeelor de deformare. • Aplicaţii practice de combinare a formelor plane, volumetrice şi curbe în construcţia pieselor de mobilier. • Aplicaţii practice de modelare nedistructivă prin utilizarea simetriei şi a modificatorilor pentru repetarea şi ajustarea elementelor. • Aplicaţii practice de utilizare combinată a procedeelor de simetrie, repetare şi deformare pentru dezvoltarea unor geometrii complexe. • Aplicaţii practice de modelare a elementelor necesare amenajării unui spaţiu, pornind de la dimensiuni şi referinţe vizuale. • Aplicaţii practice de dezvoltare a mobilierului şi a elementelor de amenajare prin tehnici de modelare poligonală, curbe şi deformare. • Aplicaţii practice de dezvoltare şi detaliere a elementelor de amenajare prin utilizarea combinată a tehnicilor de modelare nedistructivă. • Aplicaţii practice de integrare şi organizare a elementelor modelate în cadrul unui proiect de amenajare a unui spaţiu. • Aplicaţii practice de dezvoltare, corectare şi organizare a modelului tridimensional al spaţiului şi pregătirea acestuia pentru integrarea într-o scenă de amenajare.	• Prezentare vizuală; • Studiu de caz; • Îndrumare şi feedback.	**TUTORIALE** - exemple postate pe Google Classroom Activităţile didactice se desfăşoară **exclusiv faţă în faţă** Platforma de videoconferinţă utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*
Bibliografie: Blender Reference Manual		

https://docs.blender.org/manual/en/latest/
Blender Fundamentals – UV Unwrapping
https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM
CG Cookie – The Art of Good Topology Guide
https://blog.cgcookie.com/posts/the-art-of-good-topology-blender/
Blender Manual – Mesh Clean Up
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html
Blender Manual – Materials
https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html

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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini. 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.
Nu sunt permise folosirea instrumentelor AI în etapele de ideație, de generare a conceptelor și soluțiilor de design. Fiecare proiect de design este exclusiv rezultatul propunerilor studentului, bazându-se pe documentare, cercetare de specialitate și propriile iterații conceptuale care au beneficiat de feedback pe durata activităților practice. Pentru etapele de documentare (cu verificare ulterioară a surselor) și editare a prezentării text se pot folosi instrumente AI, dar care să nu modifice conceptul inițial.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe.	50%

	noţiunilor prezentate la curs (înţelegerea şi aplicarea corectă, nu memorarea).	Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziţie cursul şi bibliografia.	
10.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noţiunilor asimilate şi încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Dobândirea cunoștințelor și abilităților de bază privind modelarea tridimensională avansată în Blender și aplicarea acestora în realizarea unui ansamblu coerent de obiecte, prin utilizarea tehnicilor de modelare poligonală, modelare pe bază de curbe, deformare și modelare nedistructivă, cu respectarea dimensiunilor, proporțiilor și relațiilor dintre componente.Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.			

Data completării
disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Metodologia elaborării lucrării de licență I (FADLD 3117)			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E[11]	2.7 Regimul disciplinei	DO

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[12]

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					16 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					3
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					13
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutorat					
Examinări[13]					
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	16				

[11] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”.*

[12] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[13] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[14]	**30**
3.9 Numărul de credite	**1**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul compoziției.
4.2 de competențe	• Proiectarea soluției de design al produsului, în functie de contextul de realizare practică. • Realizarea designului de produs, în functie de contextul de dezvoltare socio-economică și de factorii culturali, istorici și de mediu.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse • Utilizarea google classroom / google meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse • Utilizarea google classroom / google meet

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

Cunoștințe	• Absolventul poate să definească o anumită abordare în design; • Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creației în design; • Absolventul poate să susțină un discurs propriu, original asupra demersului și creației în designul pentru ambient; • Absolventul poate sa clasifice, să analizeze și să compare materialele de referință în contextul elaborării proiectului de design; • Absolventul poate să aprecieze evoluțiile din sfera tehnologiilor existente; • Absolventul poate să susțină conceptul proiectului propriu; • Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT.

[14] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

Abilități	• Absolventul poate să aprecieze consumul de timp și resurse pentru utilizarea generală a competențelor digitale; • Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor; • Absolventul poate să își dozeze propriul efort de învățare în baza experienței acumulate; • Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare; • Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului;
Responsabilitate și autonomie	• Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului; • Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect; • Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor; • Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora; • Abolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului; • Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut; • Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor; • Absolventul cunoaște principiile Design thinking; • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale;

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
Bibliografie:		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
• Prezentarea cerințelor lucrării de licență și a etapelor de elaborare. Discutarea ideilor inițiale ale studenților și identificarea direcției de cercetare în relație cu proiectul de Design Ambiental. • Stabilirea și formularea titlului lucrării. Delimitarea temei și identificarea problematicii de cercetare. Corelarea temei	• Expunere și explicație • Discuții și dezbateri pe tema lucrărilor propuse • Documentare individuală și dirijată • Analiză de exemple și studii de caz • Exerciții practice de formulare și	Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*

teoretice cu direcţia proiectului practic. • Definirea problematicii abordate şi formularea întrebărilor de cercetare. Identificarea aspectelor care urmează să fie analizate şi stabilirea direcţiilor de documentare. • Identificarea diferenţelor şi a relaţiei dintre cercetarea teoretică şi cercetarea vizuală. Stabilirea tipurilor de informaţii necesare pentru tema aleasă şi selectarea primelor surse relevante. • Căutarea, selectarea şi evaluarea surselor bibliografice şi vizuale. Discutarea surselor propuse de studenţi şi verificarea relevanţei acestora pentru tema lucrării. • Încadrarea temei în contextul contemporan cultural, artistic, social sau de mediu. Identificarea problematicilor actuale cu care tema lucrării poate fi corelată. • Definirea proiectului: tipologie, funcţiune, complexitate, mijloace şi metode de elaborare. Identificarea beneficiarului/utilizatorului, a nevoilor acestuia şi a contextului de utilizare. • Selectarea proiectelor similare şi stabilirea criteriilor de analiză. Identificarea referinţelor relevante pentru propria direcţie de proiectare. • Analiza proiectelor de referinţă prin criterii estetice, metodologice, tehnologice, funcţionale şi semantice. Stabilirea relaţiilor şi diferenţelor relevante pentru tema personală. • Stabilirea structurii individuale a lucrării. Elaborarea şi corectarea titlului, cuprinsului, capitolelor şi subcapitolelor în funcţie de tema şi direcţia de cercetare a fiecărui student.	structurare a conţinutului • Feedback individual şi colectiv.	

• Selectarea și organizarea informațiilor, citatelor, ideilor și imaginilor. Stabilirea modului în care materialul documentar va susține argumentarea și dezvoltarea lucrării. Exerciții de formulare și argumentare. • Organizarea timpului de lucru, a documentării și a etapelor de dezvoltare a lucrării. Citarea, bibliografia și integritatea academică: Utilizarea corectă a citatelor, parafrazelor, notelor de subsol și imaginilor. Elaborarea și verificarea bibliografiei. • Elaborarea primelor texte pe baza documentării realizate. Discutarea și corectarea textelor studenților din perspectiva clarității, coerenței, relevanței și relației cu tema aleasă. • Verificarea progresului individual. Corectarea titlului, structurii, surselor și materialului redactat. Stabilirea direcțiilor de continuare pentru semestrul al II-lea.		

Bibliografie:

Brohan, Torsten, Design classics, Taschen, Köln, 2001
Brower, Cara; Mallory, Rachel; Ohlman, Zachary, Experimental Eco-Design,Editura Roto-Vision, Bucureşti, 2005
Byars Mel, The best Tables-Chairs-Lights, Editura Roto-Vision, Bucureşti, 2005
Buraga, Silviu; Pop, Monica; Pralea, Jeni; Sficlea, Magda; Soltuz Elena, Eco design, Editura Artes, Iaşi, 2010
Bürdek, Bernhard E., Design, History, Theory and Practice of Product Design, Ed. Publishers for Architecture, Basel, 2015.
Day, Christopher; Parnell, Rosie, Consensus Design. Socially inclusive process, Architectural Press, Oxford, 2003
Dreyfuss, Henry, Designing for People, Allworth Press, New York, 2003
Godsey, Lisa, Interior Design Materials and Specifications, Bloomsbury Publishing Inc, New York, 2013;
Houseley, Laura, The Independent Design Guide, Thames and Hudson, London, 2009
Massey, Anne, Interior design since 1900, Thames and Hudson, London, 2008
McDermott, Catherine, Design. The Key Concepts, Routledge, New York, 2007
Pile, John. Gura, Judith, A history of Interior Design the 4th Edition, John Wiley & Sons Inc., Hoboken, 2014;
Robinson, Lily B., Interior Design Research Methods, Fairchild Books, New York, 2023.
Saville, Laurel; Stoddard, Brooke, Design Secrets: Furniture, 50 Real-Life Projects Uncovered, Rockport Publishers, Beverly Massachusetts, 2006

Vaux, Dana E., Wang, David, Research Methods for Interior Design: Applying Interiority, Routledge, New York, 2020.
Wilhide, Elizabeth, Design: The whole story, Thames and Hudson Ltd., Londra, 2016.

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

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

9. 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** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.
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			
10.5 Seminar / laborator	Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar.	Proiecte, teme de creație în format digital prin Google Classroom; demonstrație, argumentare a etapelor urmate.	Prezentarea lucrărilor practice de semestru Realizarea lucrării de examen conform temei enunțate și a cerințelor 100%
10.6 Standard minim de performanță			

Formularea și delimitarea unei teme de cercetare inovative pentru proiectul de licență. Elaborarea unei structuri coerente a lucrării prin stabilirea titlului, cuprinsului, capitolelor și subcapitolelor. Realizarea unei documentări teoretice și vizuale de bază prin utilizarea unor surse bibliografice și exemple de referință relevante. Redactarea unor texte clare și argumentate în raport cu tema aleasă. Participarea activă la elaborarea, prezentarea și corectarea etapelor lucrării de licență.

Data completării
14.09.2026

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	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design Ambiental / Design pentru spațiul ambiental

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei			Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental I (FADLDA 2107)				
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[15]	2.7 Regimul disciplinei	DOP

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[16]

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					61 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					22
Tutorat					7
Examinări[17]					2
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	61				

[15] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”.*

[16] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[17] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[18]	75
3.9 Numărul de credite	3

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului, îndeosebi cele asistate de calculator
4.2 de competențe	• Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Prezența la laborator min. 80% • Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet și la programul Twinmotion, cât și la programul de editare a imagini - Photoshop. • Google Classroom, Google Meet

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

Cunoștințe	• Demonstrează cunoștințe principiile ergonomiei aplicate în proiectarea accesibilă. • Demonstrează cunoștințe efectele estetice și funcționale ale plantelor în designul interior. • Demonstrează înțelegerea criteriilor estetice și funcționale care determină alegerea corpurilor de iluminat, a mobilierului și a schemelor cromatice. • Apreciază funcționalitățile și capabilitățile software-urilor specializate în design, si aplicații de modelare 3D. • Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului asistat de calculator și modalitățile de reprezentare digitală a spațiilor. • Comunică eficient cu persoanele implicate în proiect pentru a asigura alinierea moodboard-ului cu așteptările și cerințele estetice ale clientului. • Interpretează cerințele și dorințele clienților în funcție de designul interior.
Abilități	• Utilizează tehnici de reprezentare grafică pentru a transmite corect conceptul proiectului. • Creează modele virtuale detaliate care reflectă atât spațiul existent, cât și propunerile de design, utilizând programele de specialitate. • Integrează elemente vizuale, cum ar fi mobilierul, texturile și iluminarea, pentru a oferi o previzualizare realistă a proiectelor.

[18] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

Responsabilitate și autonomie	• Lucrează independent în utilizarea software-urilor de specialitate, dezvoltând proiecte virtuale care îndeplinesc specificațiile clientului și ale echipei.

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
Bibliografie:		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
• Familiarizarea cu interfața și principalele instrumente de lucru din Twinmotion. Prezentarea modului de navigare și a principalelor categorii de instrumente utilizate pentru realizarea vizualizărilor. Importul modelului tridimensional realizat într-o aplicație externă de modelare 3D și verificarea structurii acestuia în Twinmotion. Organizarea inițială a scenei și stabilirea fluxului de lucru pentru proiect. • Organizarea modelului tridimensional în scena Twinmotion și gestionarea elementelor importate. Selectarea și gruparea componentelor, ascunderea sau afișarea elementelor și utilizarea instrumentelor de transformare. Stabilirea scării, poziției și orientării modelului în scenă. Pregătirea geometriei pentru aplicarea materialelor și dezvoltarea ulterioară a vizualizării. • Editarea și configurarea materialelor în Twinmotion. Aplicarea texturilor și ajustarea proprietăților materialelor: culoare, transparență, reflexie, rugozitate și relief. Studierea modului în care proprietățile materialelor influențează percepția suprafețelor și aspectul general al spațiului.	Demonstrație practică; Explicație și exemplificare; Exercițiu practic asistat; Aplicație practică individuală; Îndrumare și corectură; Feedback profesor–student.	Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet* (*link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)* **Tutoriale** – exemple postate pe platforma Google Classroom

• Dezvoltarea materialelor prin combinarea texturilor și a parametrilor de material disponibili în Twinmotion. Aplicarea materialelor complexe pentru pardoseli, pereți, mobilier și alte elemente ale amenajării. Ajustarea materialelor pentru obținerea unei reprezentări coerente a suprafețelor. • Configurarea iluminării naturale a scenei. Studierea relației dintre poziția soarelui, orientarea spațiului, momentul zilei și percepția interiorului. Analizarea influenței luminii naturale asupra materialelor, umbrelor și atmosferei spațiului. • Utilizarea și configurarea surselor de iluminare artificială disponibile în Twinmotion. Aplicarea surselor Area, Point și Spot, precum și a surselor fotometrice. Studierea intensității, distribuției și temperaturii luminii în raport cu funcțiunea și atmosfera urmărită. • Utilizarea surselor HDRI și Dome pentru configurarea atmosferei luminoase a scenei. Studierea influenței mediului asupra iluminării și percepției spațiului. Compararea diferitelor configurații de iluminare și ajustarea expunerii și a parametrilor scenei. • Dezvoltarea contextului vizual al proiectului prin utilizarea bibliotecilor de obiecte disponibile în Twinmotion. Introducerea elementelor de decor, vegetație, persoane și alte componente necesare completării scenei. Adaptarea elementelor la scara și caracterul spațiului. • Selectarea și poziționarea vegetației, persoanelor și a altor elemente contextuale. Studierea relației dintre elementele de populare, spațiul amenajat și punctele de vedere. Controlarea scării, orientării și distribuției elementelor în scenă. • Utilizarea instrumentelor Path și Paint pentru distribuirea și organizarea elementelor în cadrul scenei. Aplicarea		

acestora pentru vegetație și alte componente repetitive ale contextului. Studierea modului de control al densității, distribuției și orientării elementelor. • Utilizarea camerelor și a instrumentelor de compoziție a imaginii. Poziționarea camerelor în raport cu spațiul și cu elementele importante ale proiectului. Studierea perspectivei, a distanței focale și a punctului de vedere. Stabilirea unor cadre relevante pentru prezentarea amenajării. • Dezvoltarea cadrelor de prezentare prin ajustarea poziției camerelor, perspectivei și compoziției. Studierea relației dintre elementele din prim-plan, planul principal și fundal. Ajustarea punctelor de vedere pentru evidențierea spațiului și a elementelor relevante ale amenajării. • Prezentarea și configurarea principalelor setări de randare. Ajustarea parametrilor în funcție de calitatea vizuală urmărită și de timpul de procesare. Optimizarea materialelor, iluminării, contextului și camerelor pentru obținerea unor randări de lucru coerente. • Integrarea elementelor dezvoltate pe parcursul semestrului: model 3D, materiale, texturi, iluminare, context și camere. Analizarea rezultatelor obținute prin randări de lucru și identificarea aspectelor care necesită ajustări. Dezvoltarea și rafinarea proiectului în vederea continuării acestuia pentru evaluarea din sesiune.		

Bibliografie:

• Twinmotion, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@twinmotion
https://dev.epicgames.com/documentation/twinmotion/twinmotion-documentation
https://dev.epicgames.com/community/learning/courses/eWw/getting-started-with-twinmotion/zXvZ/twinmotion-introduction
https://dev.epicgames.com/community/learning/courses/zpZ/dressing-up-your-scene-with-twinmotion/lEER/twinmotion-introduction

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

Conţinutul cursului va fi în concordanţă cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenţilor 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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.

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			
10.5 Seminar / laborator	Aplicarea noțiunilor dobândite pe parcursul desfășurării seminarului, într-un mod creativ și original, soluționând tema proiectului și încadrându- se în termenul limită.	Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temei de semestru, examinare: realizarea unui proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice din cadrul seminarului. Pe parcursul seminarului fiind explicați pașii pentru obținerea rezultatului final. Se va întocmi un document pdf/ppt care conține randările obținute și care va fi prezentat în fața cadrului didactic și a colegilor.	100%

10.6 Standard minim de performanță
Realizarea și prezentarea unui proiect de vizualizare 3D a unui spațiu interior, utilizând Twinmotion, prin importul și organizarea unui model tridimensional, configurarea materialelor și texturilor, iluminarea scenei, dezvoltarea contextului vizual și realizarea unor cadre de perspectivă și randări. Demonstrarea capacității de utilizare a principalelor instrumente Twinmotion și de integrare coerentă a acestora în procesul de vizualizare a proiectului. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.

Data completării
14.09.2026

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.5 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design şi Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design Ambiental / Design pentru spațiul ambiental

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Design biofilic I (FADLDA 2110)			
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[19]	2.7 Regimul disciplinei	DOP

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[20]

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 şi notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					20
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					30
Tutoriat					5
Examinări[21]					7
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	72				

[19] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările şi completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor aşteptate ale învățării prin evaluări de tip examen şi prin evaluarea pe parcurs**”.*

[20] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice şi de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 şi 30 de ore de activități didactice şi de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit şi numărul de ore.

[21] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu şi la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[22]	**100**
3.9 Numărul de credite	**4**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Cunoștințe de bază de teoria compoziției și a reprezentării spațiului, dobândite în anul I
4.2 de competențe	• Capacitatea de a realiza schițe și scheme spațiale simple • Capacitatea de documentare și de prezentare orală a unei analize de caz

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală de curs echipată cu sistem de proiecție (videoproiector/ecran) și acces la internet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Sală/atelier cu mese de lucru pentru schițe și machete de studiu • Acces la internet pentru documentare; posibilitatea vizitelor pe teren (spații interioare/exterioare analizate)

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

Cunoștințe	• Demonstrează înțelegerea caracteristicilor designului biofilic. • Demonstrează cunoștințe efectele estetice și funcționale ale plantelor în designul interior. • Realizează planuri detaliate care includ zonificarea amplasamentului, scheme de circulație și integrarea spațiilor verzi.
Abilități	• Integrează principiile de design biofilic în proiectul de design ambiental.
Responsabilitate și autonomie	• Tratează cu responsabilitate principiile de sustenabilitate privitoare la opțiunile de design biofilic alese.

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

[22] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

Curs 1: Introducere în designul biofilic Biofilia — originea conceptului și ipoteza biofiliei (E. O. Wilson) Definirea designului biofilic; istoric și evoluție Perspective culturale diverse asupra relației om–natură	Prelegere interactivă, cu proiecții de imagini, exemple și dezbateri (studiu de caz)	Corelat cu seminarul; prelegerea va fi interactivă.
Curs 2: Beneficiile designului biofilic Stres, recuperare și atenție: studiile lui Ulrich și teoria restaurării atenției (Kaplan) Efecte asupra performanței, învățării și vindecării în școli, birouri și spații de îngrijire Argumentul economic și social al designului biofilic	Prelegere interactivă, cu proiecții de imagini, exemple și dezbateri (studiu de caz)	Corelat cu seminarul; prelegerea va fi interactivă.
Curs 3: Tipologie, cadre și pattern-uri Experiența directă, indirectă și experiența spațiului (Kellert) Cele 14 pattern-uri de design biofilic — prezentare generală (Browning, Ryan, Clancy) Alte cadre de lucru: Dignified Design Framework	Prelegere interactivă, cu proiecții de imagini, exemple și dezbateri (studiu de caz)	Corelat cu seminarul; prelegerea va fi interactivă.
Curs 4: Natura în spațiu Conexiune vizuală și non-vizuală cu natura; stimuli senzoriali non-ritmici Variabilitatea termică și a curenților de aer; prezența apei Lumina dinamică și difuză; legătura cu sistemele naturale	Prelegere interactivă, cu proiecții de imagini, exemple și dezbateri (studiu de caz)	Corelat cu seminarul; prelegerea va fi interactivă.
Curs 5: Analogii ale naturii Forme și modele biomorfice Conexiunea materială cu natura: materiale, textură, culoare Complexitate și ordine; introducere în biomimetism	Prelegere interactivă, cu proiecții de imagini, exemple și dezbateri (studiu de caz)	Corelat cu seminarul; prelegerea va fi interactivă.
Curs 6: Natura spațiului și scara urbană. Perspectivă și refugiu, mister, risc/pericol — configurarea spațială a experienței	Prelegere interactivă, cu proiecții de imagini, exemple și dezbateri (studiu de caz)	Corelat cu seminarul; prelegerea va fi interactivă.

De la clădire la oraș: orașe biofilice Studii de caz comentate		
Curs 7: Recapitulare și critică de proiecte Sinteza cadrelor și a pattern-urilor Prezentarea și analiza proiectelor realizate la seminar; feedback colectiv și individual	Dezbatere, prezentări, critică de grup	Corelat cu seminarul; prelegerea va fi interactivă.

Bibliografie:

- Beatley, T., Biophilic Cities: Integrating Nature into Urban Design and Planning, Island Press, 2011
- Browning, W. D., Ryan, C. O., Clancy, J. O., 14 Patterns of Biophilic Design, Terrapin Bright Green, 2014
- Kaplan, S., „The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework", Journal of Environmental Psychology, 15(3), 1995
- Kellert, S. R., Calabrese, E. F., The Practice of Biophilic Design, 2015
- Kellert, S. R., Heerwagen, J., Mador, M. (eds.), Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life, Wiley, 2008
- Kellert, S. R., Nature by Design: The Practice of Biophilic Design, Yale University Press, 2018
- Söderlund, J., The Emergence of Biophilic Design, Springer, 2019
- Ulrich, R. S., „View through a window may influence recovery from surgery", Science, 224, 1984
- Wilson, E. O., Biophilia, Harvard University Press, 1984

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Alegerea unui spațiu mic, familiar, care va fi utilizat ca suport de lucru pe parcursul semestrului. Documentare fotografică și realizarea unor schițe de observație. Identificarea prezenței sau absenței elementelor naturale și a relațiilor dintre utilizator și spațiu.	Documentare independentă; exercițiu practic; observație directă; feedback profesor–colegi.	Spațiul ales rămâne baza proiectului pe parcursul semestrului.
Analiza elementelor biofilice existente, identificarea oportunităților de intervenție și a principalelor probleme sau potențialități ale spațiului.	Exercițiu practic; analiză și interpretare; discuție colectivă; feedback profesor–colegi.	Se urmărește identificarea oportunităților de intervenție în spațiul analizat.
Identificarea utilizatorilor spațiului și a activităților desfășurate. Analiza nevoilor privind reducerea stresului, atenția, confortul, recuperarea și starea de bine.	Documentare independentă; analiză de utilizator; exercițiu practic; discuție.	Analiza se raportează la utilizatorii reali sau potențiali ai spațiului ales.
Corelarea nevoilor identificate cu beneficiile posibile ale designului biofilic și selectarea unor strategii de intervenție. Argumentarea alegerilor.	Documentare bibliografică; analiză comparativă; exercițiu practic; feedback.	Se verifică folosirea corectă a surselor științifice.

Alegerea și documentarea unui studiu de caz. Identificarea strategiilor de design biofilic prin raportare la cele 14 pattern-uri și completarea unei grile de analiză.	Studiu de caz; documentare independentă; analiză vizuală; lucru individual / în grup.	Studiul de caz poate fi ales de student, cu acordul cadrului didactic.
Interpretarea modului în care pattern-urile identificate contribuie la experiența spațiului și la relația utilizator–natură. Argumentarea observațiilor și discutarea rezultatelor.	Analiză critică; prezentare; discuție colectivă; feedback profesor–colegi.	Se urmărește argumentarea relației dintre pattern-uri, spațiu și experiența utilizatorului.
Explorarea modalităților de integrare a naturii în spațiu prin lumină, vegetație, apă, aer și stimuli senzoriali. Identificarea direcțiilor de intervenție potrivite spațiului ales.	Exercițiu de explorare; schiță; documentare; feedback profesor–colegi.	Se urmărește raportarea intervențiilor la caracteristicile spațiului ales.
Dezvoltarea soluțiilor selectate și integrarea acestora în configurația existentă a spațiului. Analizarea relației dintre intervenție, utilizator și componentele de natură în spațiu.	Exercițiu practic; dezvoltare de concept; corectură individuală și colectivă.	Feedback intermediar în grup.
Alegerea unui motiv natural – formă, structură, textură, culoare sau pattern – și analiza caracteristicilor acestuia în vederea transpunerii în design.	Documentare vizuală; analiză formală și materială; exercițiu practic.	Motivul ales trebuie analizat din perspectiva caracteristicilor sale formale și materiale.
Transpunerea motivului natural într-un element spațial: panou, pardoseală, mobilier, element de separare sau element decorativ. Integrarea analogiei naturale într-o soluție cu rol funcțional și spațial.	Exercițiu de proiectare; studii de variantă; corectură; feedback.	Se evită folosirea decorativă a naturii, fără funcție în spațiu.
Concept biofilic integrat – structurarea conceptului. Integrarea rezultatelor etapelor anterioare într-un concept biofilic unitar pentru spațiul ales.	Exercițiu de sinteză; dezvoltare conceptuală; discuție și feedback.	Se urmărește integrarea rezultatelor etapelor anterioare într-un concept coerent.
Dezvoltarea soluțiilor de design și transpunerea acestora în modelul tridimensional al spațiului. Verificarea relației dintre concept, funcțiune, utilizator, pattern-uri biofilice și soluțiile propuse.	Exercițiu practic; corectură individuală; feedback profesor–colegi; lucru independent.	Se verifică relația dintre concept, funcțiune, utilizator, pattern-uri și soluțiile propuse.
Detalierea și corectarea modelului 3D. Verificarea coerenței dintre configurația spațială, intervențiile biofilice și conceptul propus.	Corectură individuală; exercițiu de prezentare; feedback profesor–colegi; lucru independent.	Se urmărește coerența dintre analiza inițială, concept și soluția finală.
Realizarea unor randări ale spațiului amenajat	Corectură individuală; exercițiu de prezentare; feedback profesor–colegi; lucru independent.	Se urmărește realizarea unor imagini de ansamblu asupra atmosferei pe care o emană amenajarea

Bibliografie:
- Beatley, T., Biophilic Cities: Integrating Nature into Urban Design and Planning, Island Press, 2011
- Browning, W. D., Ryan, C. O., Clancy, J. O., 14 Patterns of Biophilic Design, Terrapin Bright Green, 2014
- Kaplan, S., „The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework", Journal of Environmental Psychology, 15(3), 1995
- Kellert, S. R., Calabrese, E. F., The Practice of Biophilic Design, 2015
- Kellert, S. R., Heerwagen, J., Mador, M. (eds.), Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life, Wiley, 2008
- Kellert, S. R., Nature by Design: The Practice of Biophilic Design, Yale University Press, 2018
- Söderlund, J., The Emergence of Biophilic Design, Springer, 2019
- Ulrich, R. S., „View through a window may influence recovery from surgery", Science, 224, 1984
- Wilson, E. O., Biophilia, Harvard University Press, 1984

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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini. 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.

Nu sunt permise folosirea instrumentelor AI în etapele de ideație, de generare a conceptelor și soluțiilor de design. Fiecare proiect de design este exclusiv rezultatul propunerilor studentului, bazându-se pe documentare, cercetare de specialitate și propriile iterații conceptuale care au beneficiat de feedback pe durata activităților practice. Pentru etapele de documentare (cu verificare ulterioară a surselor) și editare a prezentării text se pot folosi instrumente AI, dar care să nu modifice conceptul inițial.

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 corectă a noțiunilor de design biofilic	• Testare continuă pe parcursul semestrului – 10% • Verificare finală scrisă/orală pe conceptele, cadrele și pattern-urile studiate – 30%	40%
10.5 Seminar / laborator	• Corectitudinea analizei și a argumentării • Originalitate, coerență și încadrare în temă • Calitatea prezentării	• Evaluarea continuă a etapelor de lucru din cadrul seminarului – 30% • Proiectul final (concept biofilic integrat) și prezentarea lui – 30%	60%
10.6 Standard minim de performanță			
• Analiza unui spațiu din perspectiva a cel puțin cinci pattern-uri de design biofilic, cu argumentare • Realizarea proiectului de seminar cu respectarea brief-ului • Participare minimă de 50% la activitățile de curs și de seminar • 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 (proiect + argumentare); pentru mărire de notă se primește o temă în plus			

Data completării
14.09.2026

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Procesarea digitală a imaginii II | FADLDA 1207**			
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[23]	2.7 Regimul disciplinei	DS | DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[24]

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					28 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					8
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					8
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutorat					1
Examinări[25]					1
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	**47**				

[23] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”.*

[24] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[25] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[26]	**75**
3.9 Numărul de credite	**3**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competențe	Cunoștințe de bază privind utilizarea calculatorului și gestionarea fișierelor digitale.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Proiector, platforme digitale (Google Classroom), programe licențiate de specialitate (Adobe Photoshop)
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Laboratorul multimedia dotat cu calculatoare, tablete grafice și software Adobe Photoshop

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

Cunoștințe	*c26* Demonstrează cunoștințe privind stilurile și tendințele estetice din designul interior și capacitatea de a le adapta diferitelor spații. *c33.* Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului asistat de calculator și modalitățile de reprezentare digitală a spațiilor. *c42.* Interpretează cerințele proiectului și ale publicului-țintă pentru a transpune specificațiile într-un model vizual coerent. c44 Formulează moodboard-uri în faza de concepție a unui proiect de design interior.
Abilități	*a22.* Realizează reprezentări artistice (schițe, moodboard-uri) pentru a comunica viziunea estetică propusă. *a27.* Creează modele virtuale detaliate care reflectă atât spațiul existent, cât și propunerile de design, utilizând programele de specialitate. *a28.* Integrează elemente vizuale, cum ar fi mobilierul, texturile și iluminarea, pentru a oferi o previzualizare realistă a proiectelor. *a39.* Colectează și organizează materiale vizuale diverse (imagini, mostre de materiale, palete de culori) într-un moodboard care transmite clar tema și direcția proiectului.
Responsabilitate și autonomie	*r18.* Lucrează independent în utilizarea software-urilor de specialitate, dezvoltând proiecte virtuale care îndeplinesc specificațiile clientului și ale echipei.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: ***Google Classroom*** | cod: **i43cybwe**

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Bibliografie:		

[26] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
S1: *Manipulare fotografie digitală „Spațiul urban ca metaforă vizuală – colaj digital conceptual"* Realizarea unei serii de imagini de manipulare fotografică digitală care transformă un spațiu real *(stradă, piață, parc, pasaj, interior public)* într-o metaforă vizuală pentru o stare, o problemă sau o idee abstractă *(ex: aglomerație = sufocare, liniște = gol urban, rutină = labirint, poluare = invazie organică etc.).* *Explorarea următoarelor direcții:* • colaj digital & compoziție fotografică • relația dintre spațiu, om și emoție • realism vs. intervenție artistică • storytelling vizual într-o singură imagine *Livrabile (obligatorii)* Set de 3 imagini finale de manipulare foto *(format pătrat 3000 × 3000 px sau A3)* Toate imaginile trebuie să fie parte din aceeași serie conceptuale *(temă comună, stil coerent):* ***Imaginea 01*** – Spațiul real fotografie de bază *(proprie sau stock cu licență)* • intervenții minime • accent pe atmosferă și compoziție ***Imaginea 02*** – Metafora vizuală colaj digital *(elemente adăugate / eliminate)* • transformarea spațiului într-o idee abstractă • intervenții vizibile, dar coerente vizual ***Imaginea 03*** – Spațiul transformat radical • scenă conceptuală puternică • intervenție creativă majoră • relație om–spațiu / obiect–spațiu *Cerințe tehnice obligatorii (Photoshop)* • selecții corecte *(mask-uri, refine edge)* • lucrul cu layer masks & non-distructiv • ajustări cromatice *(Adjustment Layers)* • integrare realistă a elementelor *(shadow, light, color match)* • perspectivă și scară corecte organizare PSD: grupuri, denumiri clare	Cunoașterea și stăpânirea principiilor de bază în arta digitală și manipularea de fotografie prin prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri. • dezvoltarea abilităților de prezentare orală • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice Oferirea de feed-back - profesor și colegi Graficul K-W-L - Știu -Vreau să știu - Am învățat Analiza, dialog, corecturi	Link-uri instrumente ajutătoare: https://jamboard.google.com/ Descărcarea programului Adobe Photoshop: https://www.adobe.com/ro/creativecloud/plans.html?plan=edu

folosirea Smart Objects pentru elementele importate • export final optimizat		
S2:Realizare planșă de prezentare ***„Dezvoltarea și prezentarea unui proiect de design ambiental prin utilizarea unor tipuri diferite de layout"*** Realizarea unei serii de 3 planșe de prezentare de mari dimensiuni *(50x70 cm)* având la bază trei tipuri distincte de organizare vizuală a informației: • ***Layout Grid (Modular/Clasic)*** – organizarea posterului pe baza unei structuri de module/blocuri de conținut, în care sunt integrate randări, texte și desene tehnice; • ***Layout Ierarhic (Focalizat)*** – utilizarea unei imagini principale, de dimensiune dominantă, în jurul căreia sunt organizate informațiile secundare, randările și desenele tehnice; • ***Layout Organic*** – organizarea compoziției prin utilizarea unor forme curbilinii și fluide, evitând structurile rigide de tip grilă. *Pentru realizarea celor trei postere pot fi utilizate **unul sau mai multe proiecte de design ambiental**, în funcție de opțiunea studentului și de posibilitățile de dezvoltare a compozițiilor.* *Proiectul urmărește dezvoltarea abilităților de:* • organizare și ierarhizare vizuală a informației; • utilizare și adaptare a diferitelor tipuri de layout; • realizare de compoziții grafice coerente pentru prezentarea proiectelor de design ambiental; • integrare a randărilor, desenelor tehnice, textului și elementelor grafice într-o compoziție unitară; • dezvoltare a unei prezentări grafice creative și adecvate contextului expozițional. *Livrabile (obligatorii)* Set de 3 planșe *(50x70 cm)* – serie coerentă Toate planșele trebuie să respecte același template vizual *(grid, margini, tipografie, stil grafic)*: ***Poster 01 – Layout Grid (Modular/Clasic)***	Cunoașterea și stăpânirea principiilor de bază în arta digitală și manipularea de fotografie prin prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri. • dezvoltarea abilităților de prezentare orală • documentarea independentă • managementul timpului de pregătire a sarcinii • exersarea capacității de rezolvare a temei practice Oferirea de feed-back - profesor și colegi Analiza, dialog, corecturi	

• organizarea informației într-o structură modulară; • integrarea randărilor, desenelor tehnice și textului; • utilizarea unei grile pentru stabilirea relațiilor dintre elementele compoziției. ***Poster 02 – Layout Ierarhic (Focalizat)*** • utilizarea unei randări sau imagini principale cu rol dominant; • integrarea desenelor tehnice și a informațiilor secundare; • stabilirea unei ierarhii vizuale clare între elementele compoziției. ***Poster 03 – Layout Organic*** • utilizarea formelor curbilinii și fluide în organizarea compoziției; • integrarea randărilor, desenelor tehnice și elementelor grafice; • evitarea unei structuri rigide de tip grilă și dezvoltarea unei compoziții dinamice. *Cerințe tehnice obligatorii (Photoshop):* • utilizarea layerelor și grupurilor pentru organizarea documentelor; • realizarea unei ierarhii vizuale clare între elementele compoziției; • utilizarea instrumentelor de selecție, măști și ajustare a imaginii; • integrarea și prelucrarea randărilor și desenelor tehnice; • editarea și integrarea grafică a unei hărți; • utilizarea elementelor grafice și decorative pentru dezvoltarea compoziției.		

Bibliografie:

CHAVEZ, CONRAD; FAULKNER, ANDREW, ***Adobe Photoshop Classroom in a Book***, Ed. Pearson Education, 2019
Concepcion, Rafael, Adobe Photoshop CC and Lightroom CC for Photographers Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019
KELBY, SCOTT, ***Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers*** (2017 release), Ed. Pearson Education, 2016
LESKEVITCH, STEPHEN, ***Adobe photoshop***, Editura Rockynook, 2020
OBERMEIER, BARBARA; PADOVA, TED, ***Photoshop Elements 2020 for Dummies***, Ed. John Wiley &Sons Inc, 2019
VANDOME, NICK, ***Photoshop Elements Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps***, Ed. In Easy Steps Limited, 2020

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

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

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea IIAgen pentru *generare și editare imagini* *însă rezultatele generate nu se predau drept lucrare finală, trebuie prelucrate astfel să reprezinte doar un instrument ajutător în procesul creativ.*

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, MidJourney pentru imagini.

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			
10.5 Seminar / laborator	Creativitate, originalitate și inventivitate în lucrări Prezența și colaborarea cu cadrul didactic	Prezența la activitățile de seminar 50% din prezențe. Înregistrarea prezențelor Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus. Nota finală se calculează: media notelor de semestru, media de la examen și se ține cont de numărul de prezențe (participare minima la curs și seminar 50%)			

Data completării
14.09.2026

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	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design Ambiental / Design pentru spațiul ambiental

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei			3D Design II (FADLDA 1210)				
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[27]	2.7 Regimul disciplinei	DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[28]

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:					22 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					3
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					4
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutorat					3
Examinări[29]					2
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	22				

[27] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”*.

[28] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[29] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[30]	50
3.9 Numărul de credite	2

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	• Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Prezența la curs: min. 60 % • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Prezența la laborator min. 60% • Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet

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

Cunoștințe	• Demonstrează cunoștințe despre software-urile specializate utilizate în crearea desenelor și vizualizărilor digitale pentru design interior. • Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului asistat de calculator și modalitățile de reprezentare digitală a spațiilor.
Abilități	• Utilizează tehnici de reprezentare grafică pentru a transmite corect conceptul proiectului. • Utilizează software de proiectare asistată de calculator (CAD) pentru a concepe planuri de design ambiental precise și complexe. • Creează desene tehnice și imagini digitale detaliate, care includ toate specificațiile necesare.
Responsabilitate și autonomie	

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

[30] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

• Pregătirea și verificarea modelelor tridimensionale pentru utilizarea în proiecte de vizualizare. Organizarea obiectelor și corectarea geometriei. • Principii de optimizare a geometriei tridimensionale. Simplificarea modelelor și eliminarea elementelor inutile. • Introducere în coordonatele UV și pregătirea suprafețelor pentru aplicarea texturilor. • Principii de bază privind materialele digitale. Utilizarea texturilor și controlul proprietăților vizuale ale suprafețelor. • Introducere în iluminarea unei scene tridimensionale. Relația dintre lumină, material, volum și spațiu. • Pregătirea și transferul modelelor tridimensionale într-un mediu de vizualizare în timp real. Organizarea unei scene simple de amenajare și realizarea prezentării finale.	Expunere interactivă, explicație și demonstrație vizuală. Prezentarea etapizată a fluxului de pregătire a modelelor, de la geometria tridimensională la materializare, iluminare și prezentare. Analiza unor exemple aplicate din domeniul designului ambiental.	Conținuturile continuă noțiunile de modelare tridimensională studiate în semestrul anterior și introduc progresiv etapele necesare pregătirii modelelor pentru vizualizare. Accentul este pus pe înțelegerea relației dintre geometrie, materiale, lumină și prezentarea spațiului.

Bibliografie:

Blender Reference Manual
https://docs.blender.org/manual/en/latest/
Blender Fundamentals – UV Unwrapping
https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM
CG Cookie – The Art of Good Topology Guide
https://blog.cgcookie.com/posts/the-art-of-good-topology-blender/
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Texturing
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-texturing-in-blender
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Materials and Shading
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-materials-and-shading-in-blender
Blender Manual – Mesh Clean Up
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html
Blender Manual – Materials
https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html
Twinmotion – Getting Your Content Into Twinmotion
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/getting-your-content-into-twinmotion

Twinmotion – Import Options https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/import-options-in-twinmotion Twinmotion – Physically-Based Materials https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/physically-based-materials-in-twinmotion Twinmotion – Setting Up Materials https://www.youtube.com/watch?v=IvV5NZSFWPU Twinmotion – Setting Up the Lighting https://www.youtube.com/watch?v=cx2G4PJ9hm0

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
• Aplicații practice de pregătire și organizare a modelelor tridimensionale pentru utilizarea în proiecte de vizualizare. • Aplicații practice de verificare și corectare a geometriei modelelor tridimensionale și pregătirea acestora pentru etapele următoare de lucru. • Aplicații practice de optimizare a geometriei tridimensionale și organizare eficientă a modelelor. • Aplicații practice de utilizare a coordonatelor UV și pregătirea suprafețelor pentru aplicarea texturilor. • Aplicații practice de aplicare și organizare a texturilor pe modelele tridimensionale. • Aplicații practice de creare și configurare a materialelor digitale și controlul proprietăților vizuale ale suprafețelor. • Aplicații practice de dezvoltare a materialelor și texturilor pentru elementele unei amenajări interioare. • Aplicații practice de pregătire a modelelor și materialelor pentru realizarea unei scene de interior. • Aplicații practice de construire a unei amenajări interioare, prin organizarea spațiului și	• Expunere; • Explicație și exemplificare; • Demonstrație practică; • Prezentare vizuală; • Studiu de caz; • Îndrumare și feedback.	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă **TUTORIALE** - exemple postate pe google classroom Activitățile didactice se desfășoară **exclusiv față în față** Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*

poziționarea principalelor elemente de mobilier. • Aplicații practice de dezvoltare a amenajării interioare prin integrarea mobilierului, obiectelor decorative și a altor elemente specifice spațiului. • Aplicații practice de dezvoltare a finisajelor și materialelor pentru pereți, pardoseli, mobilier și elemente decorative în cadrul amenajării interioare. • Aplicații practice de configurare și integrare a iluminării în amenajarea interioară, în relație cu materialele, volumele și funcțiunile spațiului. • Aplicații practice de dezvoltare și ajustare a amenajării interioare prin corelarea mobilierului, materialelor, texturilor și iluminării. • Aplicații practice de organizare, corectare și dezvoltare a scenei tridimensionale de interior și pregătirea acesteia pentru transferul într-un mediu de vizualizare în timp real.		

Bibliografie:

Blender Reference Manual
https://docs.blender.org/manual/en/latest/
Blender Fundamentals – UV Unwrapping
https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM
CG Cookie – The Art of Good Topology Guide
https://blog.cgcookie.com/posts/the-art-of-good-topology-blender/
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Texturing
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-texturing-in-blender
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Materials and Shading
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-materials-and-shading-in-blender
Blender Manual – Mesh Clean Up
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html
Blender Manual – Materials
https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html
Twinmotion – Getting Your Content Into Twinmotion
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/getting-your-content-into-twinmotion
Twinmotion – Import Options
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/import-options-in-twinmotion
Twinmotion – Physically-Based Materials

https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/physically-based-materials-in-twinmotion
Twinmotion – Setting Up Materials
https://www.youtube.com/watch?v=IvV5NZSFWPU
Twinmotion – Setting Up the Lighting
https://www.youtube.com/watch?v=cx2G4PJ9hm0

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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.
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	Înțelegerea și aplicarea corectă a principiilor de pregătire a geometriei, organizare a modelelor, utilizare a coordonatelor UV, materialelor și iluminării.	Examinare practică – pregătirea și prezentarea unui model tridimensional sau a unei scene simple, utilizând noțiunile parcurse în cadrul cursului.	50%

10.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noţiunilor asimilate şi încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unui proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Dobândirea cunoștințelor și abilităților de bază privind pregătirea, optimizarea și organizarea modelelor tridimensionale, utilizarea coordonatelor UV, aplicarea materialelor și texturilor și configurarea iluminării unei scene. Aplicarea acestora în realizarea și dezvoltarea unei amenajări interioare tridimensionale în Blender, cu respectarea principiilor de organizare a geometriei, proporție, materialitate, iluminare și integrare a elementelor în spațiu. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.			

Data completării
disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.4 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timişoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte şi Design
1.3 Departamentul	Design şi Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design Ambiental / Design pentru spațiul ambiental

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Desen tehnic şi proiectare CAD I (FADLDA 1209)			
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[31]	2.7 Regimul disciplinei	DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[32]

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					36 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					12
Tutorat					1
Examinări[33]					2
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	**36**				

[31] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările şi completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor aşteptate ale învățării prin evaluări de tip examen şi prin evaluarea pe parcurs**”.*

[32] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice şi de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 şi 30 de ore de activități didactice şi de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit şi numărul de ore.

[33] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu şi la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[34]	50
3.9 Numărul de credite	2

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Prezența la laborator min. 80% • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer/laptop, acces la internet și la programul de proiectare 2D, AutoCad, cât și la programul de editare a imaginii, Photoshop. • Google Classroom, Google Meet

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

Cunoștințe	• Demonstrează cunoștințe standardele de desen tehnic și convenționalitate de reprezentare pentru designul de interior. • Integrează în proiectul de design ambiental măsurătorile efectuate în situri.
Abilități	• Desenează schițe și planuri detaliate, incluzând dimensiuni și specificații. • Utilizează tehnici de reprezentare grafică pentru a transmite corect conceptul proiectului. • Integrează măsurători și calcule precise în proiectul de design ambiental, respectând cerințele funcționale și de siguranță. • Efectuează măsurători precise ale spațiului și le corelează cu dimensiunile obiectelor și materialelor de design. • Utilizează echipamente și instrumente de măsurare și calcul pentru a obține date exacte. • Creează desene tehnice și imagini digitale detaliate, care includ toate specificațiile necesare.
Responsabilitate și autonomie	• Verifică și confirmă acuratețea măsurătorilor pentru a evita erori în amenajarea spațiului.

[34] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

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
Bibliografie:		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
• Prezentarea sitului atribuit și a cerințelor de documentare. Efectuarea măsurătorilor directe ale spațiului: dimensiuni generale, lungimi, lățimi, înălțimi, goluri, elemente fixe și poziționarea acestora. Înregistrarea informațiilor necesare pentru realizarea desenelor tehnice ulterioare. • Transpunerea măsurătorilor prin schițe și desene realizate manual. Reprezentarea proporțiilor, a pereților, golurilor și a elementelor constructive existente. Utilizarea convențiilor grafice de bază și organizarea informațiilor necesare transpunerii ulterioare în format digital. • Familiarizarea cu mediul de lucru AutoCAD și cu instrumentele de bază pentru desenarea 2D. Stabilirea unităților de măsură, a limitelor de lucru și a structurii de Layers. Transpunerea geometriei generale a spațiului pe baza măsurătorilor și schițelor realizate. • Dezvoltarea planului prin reprezentarea pereților, ușilor, ferestrelor și a celorlalte elemente constructive. Utilizarea comenzilor de desenare, editare și modificare	• Demonstrație practică • Explicație și exemplificare • Exercițiu practic individual • Aplicație practică asistată • Îndrumare și corectură individuală • Feedback profesor–student	Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față. Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*

a geometriei. Verificarea dimensiunilor și a proporțiilor prin raportare la măsurătorile efectuate. • Introducerea cotelor și a informațiilor tehnice în plan. Stabilirea ierarhiei cotelor și a modului de reprezentare a acestora. Dezvoltarea planului prin introducerea elementelor grafice necesare unei reprezentări tehnice clare și coerente. • Realizarea elevațiilor spațiului pe baza planului și a măsurătorilor efectuate. Reprezentarea elementelor verticale, a golurilor și a componentelor constructive. Corelarea elevațiilor cu planul și verificarea corespondenței dintre reprezentările tehnice. • Dezvoltarea desenelor tehnice prin corectarea geometriei, cotelor și elementelor de reprezentare. Organizarea Layers, a tipurilor și grosimilor de linie și a elementelor grafice. Exersarea utilizării instrumentelor de editare și verificare specifice proiectării 2D CAD. • Introducerea mobilierului în planul tehnic utilizând elemente și blocuri 2D. Stabilirea dimensiunilor și a poziționării mobilierului în raport cu spațiul și funcțiunea acestuia. Analizarea circulațiilor și a relațiilor funcționale dintre componentele amenajării. • Completarea planului de amenajare prin introducerea mobilierului și a elementelor specifice funcțiunii spațiului. Studierea relațiilor dintre mobilier, circulații și elementele constructive existente.		

Dezvoltarea și corectarea soluției de mobilare în format CAD. • Pregătirea planului 2D pentru trecerea în etapa de prelucrare în Photoshop. Organizarea elementelor grafice și a straturilor în funcție de suprafețele care urmează să fie texturate. Stabilirea modului de export și verificarea reprezentării grafice înaintea prelucrării imaginii. • Prezentarea instrumentelor de bază necesare prelucrării grafice a planului. Importarea desenului și organizarea documentului pe straturi. Utilizarea instrumentelor de selecție, mască și editare pentru delimitarea suprafețelor care vor primi materiale și texturi. • Introducerea și aplicarea texturilor pentru principalele suprafețe ale planului. Reprezentarea grafică a pardoselilor, pereților și a elementelor de mobilier. Studierea scării, orientării și poziționării texturilor în raport cu spațiul reprezentat. • Continuarea texturării planului și dezvoltarea reprezentării grafice. Introducerea și ajustarea materialelor și finisajelor și corelarea acestora cu elementele reprezentate în desenul tehnic. Exersarea controlului transparenței, scării și poziționării texturilor. • Analiza documentației realizate pe parcursul semestrului și identificarea aspectelor care necesită corectare sau dezvoltare. Corelarea planului, cotelor, elevațiilor, mobilierului și texturilor. Îmbunătățirea organizării grafice și a clarității		

desenelor, în vederea continuării și definitivării proiectului pentru evaluare.		

Bibliografie:
AutoCAD Architecture 2011, User's Guide -
https://images.autodesk.com/adsk/files/autocad_aca_user_guide_english.pdf
https://help.autodesk.com/view/ACD/2025/ENU/
https://www.autodesk.com/learn/ondemand/collection/get-started-with-autocad?utm_
https://www.tutorial-autocad.com/videos?utm

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

Conţinutul cursului va fi în concordanţă cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenţilor 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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.
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			
10.5 Seminar / laborator	Aplicarea noțiunilor dobândite pe parcursul desfășurării seminarului, într-	Prezența la activitățiile de seminar este necesară în proporție de 80%. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temei de semestru, examinare: realizarea	100%

	un mod creativ, soluționând tema proiectului și încadrându- se în termenul limită.	unei broșuri care să conțină toate temele de seminar, și în cadrul căreia sunt explicați pașii parcurși pentru obținerea rezultatului final. Prezentarea acesteia în față cadrului didactic și a colegilor.	

10.6 Standard minim de performanță
Soluționarea în mod creativ și respectând normele de design ambiental și proiectare 2D, a unor situații asemănătoare celor ce pot fi întâlnite în câmpul muncii, respectând normele de etică profesionale. Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 80% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.

Data completării disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				3D Design IV (FADLDA 2205)			
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[35]	2.7 Regimul disciplinei	DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[36]

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					13
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					12
Tutorat					5
Examinări[37]					2
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	47				

[35] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”.*

[36] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[37] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[38]	75
3.9 Numărul de credite	3

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	• Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Prezența la curs: min. 60 % • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Prezența la laborator min. 60% • Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet • Google Classroom, Google Meet

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

Cunoștințe	• Demonstrează cunoștințe despre software-urile specializate utilizate în crearea desenelor și vizualizărilor digitale pentru design interior. • Apreciază funcționalitățile și capabilitățile software-urilor specializate în design, si aplicații de modelare 3D.
Abilități	• Utilizează software de proiectare 3D pentru a crea previzualizări realiste ale spațiului. • Creează modele virtuale detaliate care reflectă atât spațiul existent, cât și propunerile de design, utilizând programele de specialitate. • Elaborează prezentări vizuale atractive, folosind schițe, diagrame și imagini digitale pentru a ilustra clar ideile de design.
Responsabilitate și autonomie	• Prezintă schițele într-o manieră profesionistă, explicând elementele tehnice clienților și entităților din procesul de proiectare și execuție. • Lucrează independent în utilizarea software-urilor de specialitate, dezvoltând proiecte virtuale care îndeplinesc specificațiile clientului și ale echipei. • Își asumă responsabilitatea pentru fidelitatea interpretării nevoilor clientului în propunerile de design.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: _____Google Classroom_____

[38] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
• Analiza și pregătirea modelelor tridimensionale complexe pentru utilizarea în proiecte de vizualizare și prezentare. • Optimizarea geometriei tridimensionale. Controlul complexității modelelor, corectarea topologiei și pregătirea obiectelor pentru integrarea eficientă într-o scenă. • Organizarea și optimizarea coordonatelor UV. Pregătirea suprafețelor pentru aplicarea controlată a texturilor și materialelor. • Construirea și ajustarea materialelor digitale. Utilizarea diferitelor tipuri de texturi pentru definirea proprietăților suprafețelor. • Principii de iluminare pentru prezentarea spațiilor și obiectelor. Controlul atmosferei, contrastului, accentelor și lizibilității vizuale a scenei. • Pregătirea modelelor pentru transfer între aplicații și integrarea acestora într-un mediu de vizualizare în timp real. Organizarea, optimizarea și prezentarea unei scene complete de amenajare.	Expunere interactivă și demonstrație vizuală, susținute prin exemple aplicate din designul ambiental. Analiza comparativă a diferitelor soluții de optimizare, materializare și iluminare. Explicarea fluxului complet de lucru, de la modelul tridimensional la prezentarea finală.	Conținuturile dezvoltă competențele de modelare dobândite anterior și urmăresc integrarea acestora într-un flux complet de vizualizare. Accentul este pus pe optimizarea modelelor, controlul materialelor și texturilor, iluminarea scenei și pregătirea unei prezentări coerente și eficiente.

Bibliografie:

Blender Reference Manual
https://docs.blender.org/manual/en/latest/
Blender Fundamentals – UV Unwrapping
https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM
CG Cookie – The Art of Good Topology Guide
https://blog.cgcookie.com/posts/the-art-of-good-topology-blender/
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Texturing
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-texturing-in-blender
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Materials and Shading
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-materials-and-shading-in-blender
Blender Manual – Mesh Clean Up
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html
Blender Manual – Materials
https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html
Twinmotion – Getting Your Content Into Twinmotion
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/getting-your-content-into-twinmotion
Twinmotion – Import Options
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/import-options-in-twinmotion

Twinmotion – Physically-Based Materials https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/physically-based-materials-in-twinmotion Twinmotion – Setting Up Materials https://www.youtube.com/watch?v=IvV5NZSFWPU Twinmotion – Setting Up the Lighting https://www.youtube.com/watch?v=cx2G4PJ9hm0		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
• Aplicații practice de analiză și pregătire a modelelor tridimensionale complexe pentru vizualizare. • Aplicații practice de verificare și optimizare a geometriei tridimensionale și pregătirea modelelor pentru transfer. • Aplicații practice de organizare a modelelor tridimensionale și pregătirea acestora pentru importul în Twinmotion. • Aplicații practice de import și organizare a modelelor tridimensionale în Twinmotion. • Aplicații practice de configurare și aplicare a materialelor și texturilor pentru modelele tridimensionale. • Aplicații practice de dezvoltare și ajustare a materialelor în funcție de proprietățile suprafețelor. • Aplicații practice de utilizare a texturilor pentru definirea aspectului și materialității obiectelor și spațiilor. • Aplicații practice de configurare a iluminării naturale și artificiale în scena tridimensională. • Aplicații practice de control al atmosferei și al condițiilor de iluminare pentru prezentarea spațiului și obiectelor. • Aplicații practice de utilizare a luminii pentru evidențierea formelor, materialelor și accentelor vizuale. • Aplicații practice de organizare și dezvoltare a scenei de vizualizare prin integrarea obiectelor, materialelor, iluminării și contextului. • Aplicații practice de configurare a camerelor și a perspectivelor pentru prezentarea spațiului și a obiectelor.	• Expunere; • Explicație și exemplificare; • Demonstrație practică; • Prezentare vizuală; • Studiu de caz; • Îndrumare și feedback.	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă **TUTORIALE** - exemple postate pe google classroom Activitățile didactice se desfășoară **exclusiv față în față** Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*

• Aplicații practice de configurare și optimizare a randării pentru obținerea unor imagini de prezentare coerente și lizibile. • Aplicații practice de dezvoltare, corectare și optimizare a scenei de vizualizare în Twinmotion și pregătirea acesteia pentru prezentare.		

Bibliografie:

Blender Reference Manual
https://docs.blender.org/manual/en/latest/
Blender Fundamentals – UV Unwrapping
https://www.youtube.com/watch?v=Y7M-B6xnaEM
CG Cookie – The Art of Good Topology Guide
https://blog.cgcookie.com/posts/the-art-of-good-topology-blender/
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Texturing
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-texturing-in-blender
CG Cookie – CORE: Fundamentals of Materials and Shading
https://www.cgcookie.com/courses/core-fundamentals-of-materials-and-shading-in-blender
Blender Manual – Mesh Clean Up
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/meshes/editing/mesh/cleanup.html
Blender Manual – Materials
https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/materials/index.html
Twinmotion – Getting Your Content Into Twinmotion
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/getting-your-content-into-twinmotion
Twinmotion – Import Options
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/import-options-in-twinmotion
Twinmotion – Physically-Based Materials
https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/twinmotion/physically-based-materials-in-twinmotion
Twinmotion – Setting Up Materials
https://www.youtube.com/watch?v=IvV5NZSFWPU
Twinmotion – Setting Up the Lighting
https://www.youtube.com/watch?v=cx2G4PJ9hm0

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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.

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	Capacitatea de a pregăti și optimiza corect modele tridimensionale complexe și de a integra coerent geometria, materialele, texturile și iluminarea într-o prezentare vizuală.	Examinare practică – pregătirea, optimizarea și prezentarea unui model tridimensional sau a unei scene de amenajare, prin aplicarea fluxului de lucru studiat.	50%
10.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noţiunilor asimilate şi încadrarea în temă	Examinare practică – realizarea unui proiect de amenajare care este trecut prin toate etapele de elaborare a unui proiect, modelare, texturare, iluminat adecvat. Prezentarea finală se realizează sub forma unui document pdf/ppt ce conține randările realizate la o calitate ridicată.	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Dobândirea cunoștințelor și abilităților necesare pentru analiza, pregătirea și optimizarea modelelor tridimensionale complexe, organizarea și pregătirea acestora pentru transfer între aplicații, precum și pentru realizarea și dezvoltarea unei scene de vizualizare în timp real. Aplicarea principiilor de optimizare a geometriei, utilizarea materialelor și texturilor, configurarea iluminării, atmosferei și perspectivelor și realizarea randărilor pentru prezentarea coerentă a spațiului și obiectelor.			

Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.
Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.

Data completării disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

Adresă poștală: Bd. Vasile Pârvan nr. 4, cod poștal 300223, Timișoara, jud. Timiș, România
Număr de telefon: +40-(0)256-592.300 (310)
Adresă de e-mail: secretariat@e-uvt.ro
Website: www.uvt.ro

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental II (FADLDA 2207)			
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[39]	2.7 Regimul disciplinei	DOP

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[40]

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					61 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					22
Tutorat					7
Examinări[41]					2
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	61				

[39] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”.*

[40] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[41] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[42]	**75**
3.9 Numărul de credite	**3**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului, îndeosebi cele asistate de calculator
4.2 de competențe	• Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Prezența la laborator min. 80% • Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet și la programul Twinmotion, cât și la programul de editare a imagini - Photoshop. • Google Classroom, Google Meet

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

Cunoștințe	• Demonstrează cunoștințe efectele estetice și funcționale ale plantelor în designul interior. • Demonstrează înțelegerea criteriilor estetice și funcționale care determină alegerea corpurilor de iluminat, a mobilierului și a schemelor cromatice. • Apreciază funcționalitățile și capabilitățile software-urilor specializate în design, si aplicații de modelare 3D. • Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului asistat de calculator și modalitățile de reprezentare digitală a spațiilor. • Interpretează cerințele și dorințele clienților în funcție de designul interior. • Demonstrează înțelegerea principiilor de bază ale designului interior și modul în care acestea pot fi aplicate pentru a crea atmosfera dorită într-un spațiu.
Abilități	• Consultă specialiști pentru a adapta proiectul din perspectiva designului ambiental incluziv. • Utilizează tehnici de reprezentare grafică pentru a transmite corect conceptul proiectului. • Creează modele virtuale detaliate care reflectă atât spațiul existent, cât și propunerile de design, utilizând programele de specialitate. • Integrează elemente vizuale, cum ar fi mobilierul, texturile și iluminarea, pentru a oferi o previzualizare realistă a proiectelor.

[42] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

Responsabilitate și autonomie	

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
Bibliografie:		
7.2 Seminar / laborator	**Metode de predare**	**Observații**
• Reluarea și dezvoltarea proiectului realizat în Twinmotion în semestrul anterior. Optimizarea materialelor, texturilor și iluminării și ajustarea acestora în funcție de scopul prezentării video. Analiza compoziției scenelor și stabilirea direcțiilor de dezvoltare a proiectului pentru realizarea animațiilor. • Dezvoltarea unei atmosfere cinematografice prin controlul iluminării, camerelor și elementelor de atmosferă. Studierea relației dintre lumină, perspectivă, profunzimea de câmp și caracterul spațiului. Experimentarea diferitelor configurații pentru construirea unei imagini dinamice a amenajării. • Prezentarea principiilor de bază ale animației în Twinmotion. Familiarizarea cu Timeline și cu instrumentele de control al obiectelor și camerelor. Stabilirea duratei, succesiunii și ritmului unei animații. Realizarea unor	Demonstrație practică; Explicație și exemplificare; Exercițiu practic asistat; Aplicație practică individuală; Îndrumare și corectură; Feedback profesor–student.	Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)* **Tutoriale** - exemple postate pe platforma Google Classroom

exerciții simple de animare a elementelor scenei. • Introducerea în animarea elementelor componente ale amenajării. Utilizarea instrumentelor de transformare pentru deplasarea, rotația și modificarea poziției obiectelor în timp. Realizarea unor exerciții de animare a elementelor de mobilier și a componentelor spațiului și stabilirea succesiunii mișcărilor în Timeline. • Introducerea principiului de Exploded View pentru reprezentarea componentelor unei amenajări. Descompunerea controlată a unor elemente ale proiectului și realizarea unei animații de separare și reasamblare. Stabilirea succesiunii și sincronizarea mișcărilor. • Animarea individuală a elementelor și componentelor proiectului. Utilizarea mișcărilor de deplasare, rotație și poziționare. Stabilirea punctelor de început și de sfârșit ale mișcării și sincronizarea mai multor elemente în cadrul aceleiași secvențe. • Utilizarea instrumentelor Camera Path și stabilirea traseelor de deplasare. Controlul vitezei și al direcției de mișcare și configurarea tranzițiilor dintre diferite puncte de vedere. • Dezvoltarea unui traseu de cameră pornind de la experiența utilizatorului în spațiu. Stabilirea succesiunii punctelor de interes și a modului de trecere dintre		

acestea. Ajustarea vitezei, tranzițiilor și perspectivelor pentru obținerea unei parcurgeri fluide. • Introducerea elementelor de utilizator și simularea unor situații de utilizare a spațiului. Realizarea unor animații care evidențiază relația dintre utilizator, mobilier și componentele amenajării. Studierea raportului dintre mișcarea utilizatorului și organizarea spațială. • Combinarea animațiilor realizate pentru componentele spațiului cu mișcarea utilizatorului și traseele de cameră. Stabilirea succesiunii evenimentelor și sincronizarea acestora în Timeline. Analizarea ritmului și continuității secvenței video. • Structurarea materialului video pornind de la secvențele realizate. Stabilirea ordinii cadrelor și a animațiilor și dezvoltarea unei succesiuni logice pentru prezentarea proiectului. Combinarea animațiilor de cameră, obiecte, utilizator și context într-o singură prezentare. • Ajustarea duratei secvențelor, a vitezei de mișcare și a tranzițiilor dintre cadre. Corelarea animației cu iluminarea, profunzimea de câmp și elementele de atmosferă. Dezvoltarea continuității vizuale și a ritmului prezentării. • Configurarea parametrilor pentru exportul animațiilor. Studierea setărilor de		

rezoluție, format și frame rate. Analizarea raportului dintre calitatea imaginii și timpul de randare. Identificarea și corectarea problemelor apărute în timpul randării secvențelor video. • Analizarea materialului video dezvoltat pe parcursul semestrului. Identificarea și corectarea problemelor de animație, camere, tranziții, iluminare și sincronizare. Optimizarea secvențelor și a setărilor de export. Dezvoltarea materialului video în vederea definitivării pentru evaluarea din sesiune.		

Bibliografie:

- Twinmotion, canal youtube oficial - https://www.youtube.com/@twinmotion

https://dev.epicgames.com/documentation/twinmotion/twinmotion-documentation
https://dev.epicgames.com/community/learning/courses/eWw/getting-started-with-twinmotion/zXvZ/twinmotion-introduction
https://dev.epicgames.com/community/learning/courses/zpZ/dressing-up-your-scene-with-twinmotion/lEER/twinmotion-introduction

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

Conţinutul cursului va fi în concordanţă cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenţilor 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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.
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			
10.5 Seminar / laborator	Aplicarea noțiunilor dobândite pe parcursul desfășurării seminarului, într-un mod creativ și original, soluționând tema proiectului și încadrându- se în termenul limită.	Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temei de semestru, examinare: proiectarea unui proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice din cadrul seminarului. Pe parcursul seminarului fiind explicați pașii pentru obținerea rezultatului final. Tema de examen constă în realizarea unui video de prezentare al unui proiect de amenajare interioară, realizat în Twinmotion și editat post production.	100%
10.6 Standard minim de performanță			
Realizarea și prezentarea unei animații în programul Twinmotion. Respectarea cerințelor de realizare a acestuia enunțate pe Classroom și un video final la o calitate considerabilă. Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus			

Data completării disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.7 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timişoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design şi Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design Ambiental / Design pentru spațiul ambiental

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Design biofilic II (FADLDA 2210)			
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[43]	2.7 Regimul disciplinei	DOP

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[44]

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					36 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notițe					5
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					8
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					18
Tutoriat					2
Examinări[45]					3
Alte activități					-
3.7 Total ore studiu individual	**36**				

[43] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările şi completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor aşteptate ale învățării prin evaluări de tip examen şi prin evaluarea pe parcurs**”.*

[44] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice şi de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 şi 30 de ore de activități didactice şi de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit şi numărul de ore.

[45] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu şi la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[46]	**50**
3.9 Numărul de credite	**2**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Cunoștințe de bază de teoria compoziției și a reprezentării spațiului, dobândite în anul I
4.2 de competențe	• Capacitatea de a realiza schițe și scheme spațiale simple • Capacitatea de documentare și de prezentare orală a unei analize de caz

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Sală/atelier cu mese de lucru și calculatoare • Acces la internet pentru documentare; posibilitatea vizitelor pe teren (spații interioare/exterioare analizate)

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

Cunoștințe	• Demonstrează înțelegerea caracteristicilor designului biofilic. • Demonstrează cunoștințe efectele estetice și funcționale ale plantelor în designul interior. • Demonstrează cunoștințe ale principiilor designului ecologic și ale sustenabilității aplicate în designul interior. • Demonstrează înțelegerea caracteristicilor materialelor regenerabile și criteriile de selecție a acestora în proiectele de design.
Abilități	• Integrează principiile de design biofilic în proiectul de design ambiental. • Integrează materiale și tehnologii ecologice în proiectele de design interior, optimizând consumul de resurse. • Propune soluții de design care minimizează impactul asupra mediului și asigură sustenabilitatea pe termen lung.
Responsabilitate și autonomie	• Tratează cu responsabilitate principiile de sustenabilitate privitoare la opțiunile de design biofilic alese.

7. Conținuturi

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: Google Classroom

[46] Total ore pe semestru = total ore din planul de învățământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Bibliografie:		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații

• Alegerea unui spațiu de mici dimensiuni destinat relaxării sau lecturii: spațiu de relaxare izolat / colț de lectură. Documentarea spațiului prin fotografii, măsurători și schițe. Observarea relației existente dintre utilizator, spațiu și elementele naturale. Identificarea posibilităților de integrare a principiilor de design biofilic. • Analiza caracteristicilor spațiale, funcționale și senzoriale ale spațiului ales. Identificarea nevoilor utilizatorului în raport cu relaxarea, lectura, retragerea, confortul și starea de bine. Analiza prezenței sau absenței elementelor naturale și a posibilităților de îmbunătățire a relației utilizator–natură. • Definirea conceptului proiectului pornind de la relația dintre funcțiunea de relaxare/lectură, utilizator și natură. Stabilirea principiilor și pattern-urilor de design biofilic care vor orienta proiectarea. Formularea unei direcții conceptuale coerente pentru spațiul ales. • Definirea atmosferei spațiului prin raportarea la elemente și experiențe asociate naturii. Studiul imaginilor de referință, al formelor, texturilor, materialelor și culorilor. Corelarea direcției estetice cu conceptul biofilic și cu funcțiunea spațiului. • Stabilirea funcțiunilor și a relațiilor dintre acestea. Organizarea spațiului în funcție de activitățile de relaxare și lectură. Studiul circulației, al zonelor de	Documentare independentă; Managementul timpului de pregătire a sarcinii; Exersarea capacității de rezolvare a temei practice; Oferirea de feedback — profesor și colegi.	Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*

retragere și al relației dintre deschidere și protecție, prin raportare la principiile prospectului și refugiului. • Dezvoltarea mai multor variante de organizare a spațiului. Studiul poziționării mobilierului, a zonelor de ședere și a elementelor naturale. Compararea variantelor din perspectiva funcționalității, confortului și calității experienței spațiale. • Aplicarea principiilor „Natura în spațiu" prin integrarea vegetației, luminii naturale și artificiale, apei, aerului și stimulilor senzoriali. Studierea modului în care aceste elemente pot contribui la relaxare, concentrare și stare de bine. • Dezvoltarea relației indirecte cu natura prin forme, pattern-uri, texturi, materiale și culori inspirate din mediul natural. Studiul caracteristicilor tactile și vizuale ale materialelor și corelarea acestora cu atmosfera proiectului. • Proiectarea sau selectarea mobilierului și a elementelor integrate în amenajare, în relație cu funcțiunea de relaxare/lectură și cu principiile biofilice. Studiul formei, proporției, materialității și relației dintre mobilier și spațiu. • Studiul luminii ca element al experienței biofilice. Analiza luminii naturale și artificiale, a luminii dinamice și difuze și a modului în care iluminatul poate susține lectura, relaxarea, orientarea și percepția spațiului.		

• Corelarea tuturor intervențiilor într-o soluție unitară: organizare spațială, mobilier, materiale, vegetație, lumină și elemente senzoriale. Verificarea relației dintre concept, funcțiune, utilizator și pattern-urile biofilice selectate. • Dezvoltarea modelului 3D prin ajustarea geometriei, materialelor, texturilor și iluminatului. Verificarea coerenței dintre soluția de amenajare, conceptul biofilic și modelul 3D. Corectarea elementelor necesare pentru finalizarea proiectului • Corectarea și definitivarea proiectului de amenajare. Verificarea proporțiilor, a materialelor, a texturilor, a vegetației și a iluminatului. Pregătirea modelului 3D pentru etapa de evaluare din sesiune. • Analiza finală a proiectelor și verificarea îndeplinirii cerințelor temei. Corectarea ultimelor aspecte tehnice și de proiectare. Discuții individuale și feedback privind proiectul înaintea evaluării din sesiune.		

Adresă poștală: Bd. Vasile Pârvan nr. 4, cod poștal 300223, Timișoara, jud. Timiș, România
Număr de telefon: +40-(0)256-592.300 (310)
Adresă de e-mail: secretariat@e-uvt.ro
Website: www.uvt.ro

Bibliografie:

- Beatley, T., Biophilic Cities: Integrating Nature into Urban Design and Planning, Island Press, 2011
- Browning, W. D., Ryan, C. O., Clancy, J. O., 14 Patterns of Biophilic Design, Terrapin Bright Green, 2014
- Kaplan, S., „The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework", Journal of Environmental Psychology, 15(3), 1995
- Kellert, S. R., Calabrese, E. F., The Practice of Biophilic Design, 2015
- Kellert, S. R., Heerwagen, J., Mador, M. (eds.), Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life, Wiley, 2008
- Kellert, S. R., Nature by Design: The Practice of Biophilic Design, Yale University Press, 2018
- Söderlund, J., The Emergence of Biophilic Design, Springer, 2019
- Ulrich, R. S., „View through a window may influence recovery from surgery", Science, 224, 1984
- Wilson, E. O., Biophilia, Harvard University Press, 1984

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 (cadrul didactic va preciza dacă doar la curs, doar la seminar/laborator sau la ambele), **nu este permisă utilizarea instrumentelor IAgen** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini. 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.

Nu sunt permise folosirea instrumentelor AI în etapele de ideație, de generare a conceptelor și soluțiilor de design. Fiecare proiect de design este exclusiv rezultatul propunerilor studentului, bazându-se pe documentare, cercetare de specialitate și propriile iterații conceptuale care au beneficiat de feedback pe durata activităților practice. Pentru etapele de documentare (cu verificare ulterioară a surselor) și editare a prezentării text se pot folosi instrumente AI, dar care să nu modifice conceptul inițial.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs			
10.5 Seminar / laborator	• Corectitudinea analizei spațiului și a nevoilor utilizatorului; • Integrarea principiilor și pattern-urilor de design biofilic; • Originalitate, coerență și încadrare în temă • Calitatea soluției funcționale și spațiale; • Relația dintre materiale, lumină, vegetație și experiența utilizatorului; • Calitatea prezentării	• Evaluarea etapelor intermediare ale proiectului – 40% • Proiectul final (concept biofilic integrat) și prezentarea acestuia – 60%	100%
10.6 Standard minim de performanță			
Realizarea unui proiect de amenajare pentru un spațiu de relaxare sau un colț de lectură, în care să fie integrate și argumentate minimum cinci principii/pattern-uri de design biofilic, cu respectarea etapelor de proiectare și a brief-ului. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.			

Data completării disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.7 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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Metodologia elaborării lucrării de licență II (FADLD 3217)			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E[47]	2.7 Regimul disciplinei	DO

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)[48]

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	3
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	42
Distribuția fondului de timp:					33 ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					23
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutorat					
Examinări[49]					
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	33				

[47] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs**”*.

[48] Se va avea în vedere corelarea numărului total de ore didactice și de studiu individual cu numărul de credite alocat disciplinei. 1 credit = între 25 și 30 de ore de activități didactice și de studiu individual. La nivelul departamentelor didactice se poate stabili, pe categorii de discipline, echivalența exactă dintre un credit și numărul de ore.

[49] Orele aferente examinărilor se adună doar la punctul 3.8 – Total ore pe semestru, nu și la punctul 3.7 – Total ore de studiu individual.

3.8 Total ore pe semestru[50]	**75**
3.9 Numărul de credite	**3**

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul compoziţiei.
4.2 de competenţe	• Proiectarea soluţiei de design al produsului, în functie de contextul de realizare practică. • Realizarea designului de produs, în functie de contextul de dezvoltare socio-economică şi de factorii culturali, istorici şi de mediu.

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1 de desfăşurare a cursului	• Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse, programele Adobe • Utilizarea google classroom / google meet
5.2 de desfăşurare a seminarului / laboratorului	• Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse, programele Adobe • Utilizarea google classroom / google meet

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

Cunoştinţe	• Absolventul poate să definească o anumită abordare în design; • Absolventul poate să aprecieze o justă contextualizare a rezultatului creaţiei în design; • Absolventul poate să susţină un discurs propriu, original asupra demersului şi creaţiei în designul pentru ambient; • Absolventul poate sa clasifice, să analizeze şi să compare materialele de referinţă în contextul elaborării proiectului de design; • Absolventul poate să aprecieze evoluţiile din sfera tehnologiilor existente; • Absolventul poate să susţină conceptul proiectului propriu; • Absolventul apreciază eficient rezultatele unei analize SWOT.
Abilităţi	• Absolventul poate să aprecieze consumul de timp şi resurse pentru utilizarea generală a competenţelor digitale; • Absolventul poate sa aprecieze propriul nivel de învăţare prin recunoaşterea rezultatelor; • Absolventul poate să îşi dozeze propriul efort de învăţare în baza experienţei acumulate; • Absolventul poate să îşi etapizeze şi să îşi prioritizeze propriile obiective de învăţare; • Absolventul poate să aprecieze resursele utile pentru documentaţia aferentă proiectului;

[50] Total ore pe semestru = total ore din planul de învăţământ + total ore studiu individual + ore alocate examinărilor.

Responsabilitate și autonomie	• Absolventul poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului; • Absolventul poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect; • Absolventul poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor; • Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora; • Abolventul poate deduce din propria experiență costurile de timp necesare pentru obiectivele de etapa și pentru atingerea rezultatului; • Absolventul poate estima marja de imprevizibil pentru încadrarea rezultatului în timpul cerut; • Absolventul poate să aplice principiul prioritizării sarcinilor și obiectivelor; • Absolventul cunoaște principiile Design thinking; • Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale;

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
Bibliografie:		
7.2 Seminar / laborator	**Metode de predare**	**Observații**
• Reevaluarea temei, titlului și structurii stabilite în primul semestru. Corectarea și ajustarea acestora în funcție de evoluția proiectului și a cercetării. • Elaborarea introducerii: prezentarea temei, motivarea alegerii acesteia, formularea problematicii și prezentarea direcțiilor de cercetare. Lecturarea și corectarea textelor elaborate. • Redactarea capitolelor și subcapitolelor teoretice pe baza surselor documentare. Organizarea și corelarea informațiilor provenite din surse diferite. • Construirea textului argumentativ și susținerea ideilor prin surse, exemple și date relevante. Verificarea coerenței argumentării și a relației dintre ideile prezentate.	• Expunere și explicație • Discuții și dezbateri pe tema lucrărilor propuse • Documentare individuală și dirijată • Analiză de exemple și studii de caz	Platforma de videoconferință utilizată: *Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)*

• Dezvoltarea și corectarea analizei comparative a proiectelor similare. Corelarea criteriilor de analiză cu direcția și particularitățile proiectului propriu. • Verificarea modului în care cercetarea teoretică susține proiectul de Design Ambiental. Selectarea informațiilor relevante pentru fundamentarea deciziilor de proiectare și evitarea dezvoltării unor aspecte teoretice fără aplicabilitate. • Diferențierea dintre citat, parafrazare și contribuția proprie. Aplicarea regulilor de citare și realizarea notelor de subsol. Verificarea modului de utilizare a surselor în textele studenților. • Discutarea principiilor de integritate academică. Identificarea situațiilor în care este necesară citarea și corectarea modului de preluare a informațiilor din surse. • Elaborarea și verificarea bibliografiei finale. Corelarea bibliografiei cu notele de subsol și cu sursele efectiv utilizate. Utilizarea și citarea corectă a cărților, studiilor, revistelor și surselor online. • Selectarea imaginilor relevante pentru susținerea temei. Integrarea imaginilor în text și redactarea specificațiilor aferente. Verificarea relației dintre materialul vizual și argumentarea lucrării. • Elaborarea concluziilor pe baza problematicii și a argumentelor dezvoltate în lucrare. Verificarea raportului dintre obiectivele propuse, cercetarea realizată și rezultatele obținute. • Lecturarea și corectarea lucrărilor individuale. Verificarea titlului, cuprinsului, structurii, textului, surselor, imaginilor și argumentării. Identificarea și corectarea problemelor de coerență și redactare. • Verificarea respectării cerințelor de redactare, a structurii și a organizării generale a lucrării. Corectarea notelor de subsol, bibliografiei, imaginilor, formulărilor și elementelor de tehnoredactare. • Verificarea finală și corectarea lucrării în ansamblu. Corelarea dintre partea teoretică, cercetarea vizuală și proiectul practic de	• Exerciții practice de formulare și structurare a conținutului • Feedback individual și colectiv.	

Design Ambiental. Stabilirea ultimelor corecturi și a formei finale a lucrării.		

Bibliografie:
Brohan, Torsten, Design classics, Taschen, Köln, 2001
Brower, Cara; Mallory, Rachel; Ohlman, Zachary, Experimental Eco-Design,Editura Roto-Vision, Bucureşti, 2005
Byars Mel, The best Tables-Chairs-Lights, Editura Roto-Vision, Bucureşti, 2005
Buraga, Silviu; Pop, Monica; Pralea, Jeni; Sficlea, Magda; Soltuz Elena, Eco design, Editura Artes, Iaşi, 2010
Bürdek, Bernhard E., Design, History, Theory and Practice of Product Design, Ed. Publishers for Architecture, Basel, 2015.
Day, Christopher; Parnell, Rosie, Consensus Design. Socially inclusive process, Architectural Press, Oxford, 2003
Dreyfuss, Henry, Designing for People, Allworth Press, New York, 2003
Godsey, Lisa, Interior Design Materials and Specifications, Bloomsbury Publishing Inc, New York, 2013;
Houseley, Laura, The Independent Design Guide, Thames and Hudson, London, 2009
Massey, Anne, Interior design since 1900, Thames and Hudson, London, 2008
McDermott, Catherine, Design. The Key Concepts, Routledge, New York, 2007
Pile, John. Gura, Judith, A history of Interior Design the 4th Edition, John Wiley & Sons Inc., Hoboken, 2014;
Robinson, Lily B., *Interior Design Research Methods*, Fairchild Books, New York, 2023.
Saville, Laurel; Stoddard, Brooke, Design Secrets: Furniture, 50 Real-Life Projects Uncovered, Rockport Publishers, Beverly Massachusetts, 2006
Vaux, Dana E., Wang, David, Research Methods for Interior Design: Applying Interiority, Routledge, New York, 2020.
Wilhide, Elizabeth, Design: The whole story, Thames and Hudson Ltd., Londra, 2016.

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

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

9. 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** SAU **este permisă utilizarea IIAgen pentru** *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.* (cadrul didactic alege una dintre variante).

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.

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			
10.5 Seminar / laborator	Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar.	Proiecte, teme de creație în format digital prin Google Classroom; demonstrație, argumentare a etapelor urmate.	Prezentarea lucrărilor practice de semestru Realizarea lucrării de examen conform temei enunțate și a cerințelor 100%
10.6 Standard minim de performanță			
Formularea și delimitarea unei teme de cercetare inovative pentru proiectul de licență. Elaborarea unei structuri coerente a lucrării prin stabilirea titlului, cuprinsului, capitolelor și subcapitolelor. Realizarea unei documentări teoretice și vizuale de bază prin utilizarea unor surse bibliografice și exemple de referință relevante. Redactarea unor texte clare și argumentate în raport cu tema aleasă. Participarea activă la elaborarea, prezentarea și corectarea etapelor lucrării de licență.			

Data completării disciplină
14.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

10. Salariul minim de încadrare

Salariul minim de încadrare pentru un asistent universitar titular este de 6520 lei

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

Rector: [redacted]

STAT DE FUNCTII 2026-2027

Facultatea de Arte si Design
Design si Arte Aplicate

Baza: Stat DDAA 2026-2027

Nr. Post	Fct.	Tip act.	Angajat / Disciplina	Specializare / Program Cost./ciclu/ - Sapt.	Sem.	Sarbi/ Grupa	Ore Curs Fiz.	Ore Curs Conv.	Ore Sem. / Lab. Fiz.	Ore Sem. / Lab. Conv.	Norma (orefsapt)	Alte act. / Total
			Design grafic II	FAD, DG/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	II	0 / 2			3	6,00	3,00	
			Design grafic pentru licență	FAD, D/L/IF/an3 - L - Ro - An 3	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Promovarea produselor II	FAD, MDIP/MMF/an2 - M - Ro - An 2	II	0 / 1			1	1,50	0,75	
											11,00	7,00 / 18,00
39	Asis	VC	**Post vacant (concurs)**									
			Design de interior I	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1	I	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Design ambiental I	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	I	0 / 1			2	2,00	1,00	
			Practica de specialitate	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	I	0 / 1			3	3,00	1,50	
			Design de ambient – compoziție V	FAD, D/L/IF/an3 - L - Ro - An 3	I	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Design de interior II	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Design ambiental II	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	II	0 / 1			2	2,00	1,00	
			Practica de specialitate	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	II	0 / 1			3	3,00	1,50	
											11,00	7,00 / 18,00
40	Asis	VC	**Post vacant (concurs)**									
			Procesarea digitală a imaginii I	FAD, DA/L/IF/an1, FAD, DOCD/L/IF/an1 (2) - L - Ro - An 1	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			3D Design I	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			3D Design III	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Metodologia elaborării lucrării de licență I	FAD, D/L/IF/an3 - L - Ro - An 3	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental I	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Design biofilic I	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Procesarea digitală a imaginii II	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			3D Design II	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1	II	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Desen tehnic si proiectare CAD I	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1	II	0 / 2			1	2,00	1,00	
			3D Design IV	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental II	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2	II	0 / 1			1	1,00	0,50	

Decan:
ANDREESCU DIANA ORNELLA
[redacted]

Director Dep[redacted]:
MIHAILO[redacted]

Director Resurse Uman[redacted]

STAT DE FUNCTII 2026-2027

Facultatea de Arte si Design
Design si Arte Aplicate

Nr. crt	Fct.	Tip act.	Angajat / Disciplina	Specializ. / Program / Cod Loc. / Sapt.	Sem.	Serii / Grupe	Ore Curs Fiz.	Ore Curs Conv.	Ore Sem. / Lab. Fiz.	Ore Sem. / Lab. Conv.	Norma (ore/sapt)	Alte act. / Total
			Design biofilic II	FAD, DA/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Metodologia elaborării lucrării de licență II	FAD, D/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=[illegible]	II	0 / 1			3	3,00	1,50	
41	Lect	V	Post vacant								16,00	/16,00
			Design vestimentar de serie III	FAD, MDV/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Elaborarea lucrării de licență I	FAD, AD/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Conceperea și execuția machetei	FAD, MSC/M/IF/an1 - M - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			1	1,50	0,75	
			Studiul desenului I	FAD, AD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Design Vestimentar-design textil	FAD, MDVDT/M/IF/an2 - M - Ro - An 2 S/L=1,50 14 săpt	I	0 / 1			1	1,50	0,75	
			Arte decorative compoziție V	FAD, AD/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			2	2,00	1,00	
			Tehnici avansate de transpunere pentru lucrarea de licență I	FAD, AD/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Creație de produs și design interior III	FAD, MDIP/M/IF/an2 - M - Ro - An 2 S/L=1,50 14 săpt	I	0 / 1			4	6,00	3,00	
			Visual Design for Digital Resources I	FAD, GDAVE-EN/L/IF/an1 - L - En - An 1 C=2,00 14 săpt	I	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Character Visual Design I	FAD, GDAVE-EN/L/IF/an1 - L - En - An 1 C=2,00 14 săpt	I	1 / 0	2	4,00			2,00	
			Accesorii vestimentare pentru lucrarea de licență	FAD, MDV/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Elaborarea lucrării de licență II	FAD, AD/L/IF/an3 - L - Ro - An 3 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Procesarea digitală a imaginii II	FAD, DOCD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 C=2,00 14 săpt	II	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Artistic Anatomy for Characters II	FAD, GDAVE-EN/L/IF/an1 - L - En - An 1 C=2,00 14 săpt	II	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Character Visual Design II	FAD, GDAVE-EN/L/IF/an1 - L - En - An 1 C=2,00 14 săpt	II	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Design de obiect II	FAD, DOCD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Design de obiect II	FAD, DOCD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 C=2,00 14 săpt	II	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Studiul desenului II	FAD, AD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 1			2	2,00	1,00	
42	Lect	V	Post vacant								16,00	/16,00
			History of Video Games I	FAD, GDAVE-EN/L/IF/an1 - L - En - An 1 C=2,00 14 săpt	I	1 / 1	1	2,00	1	1,00	1,50	

Decan:
ANDREESCU DIANA ORNELLA
[redacted]

Director Depa[redacted]
MIHAILO I[redacted]

Director Resur[redacted]

12. Programa aferentă concursului – tematica probelor de examen

- Aplicații practice de modelare poligonală pentru realizarea formelor specifice pieselor de mobilier.
- Aplicații practice de organizare și verificare a ansamblului tridimensional. Corectarea geometriei, verificarea proporțiilor și relațiilor dintre obiecte și pregătirea modelului pentru utilizarea în proiectarea ambientală.
- Concept biofilic integrat – structurarea conceptului. Integrarea rezultatelor etapelor anterioare într-un concept biofilic unitar pentru spațiul ales.
- Tehnici non-destructive de editare a imaginii raster: măști de strat (layer masks), straturi de ajustare (adjustment layers) și obiecte inteligente (smart objects).
- Elaborarea unui exercițiu de laborator de fotomontaj conceptual bazat pe integrarea a minimum 5 surse de imagine distincte, cu armonizare de perspectivă, iluminare și paletă cromatică.
- Principiile modelării tridimensionale: poligoane, primitive, rețele de poligoane (mesh layout), tehnici de SubD (subdivision surface) și optimizarea topologiei.
- Configurarea scenelor 3D primare: tipuri de lumini (directional, point, spot, HDRI), umbre și concepte de bază în randarea fotorealistă.
- Elaborarea unui exercițiu de laborator privind realizarea releveului tehnic complet (plan cotați și două secțiuni reprezentative) pentru o încăpere cu geometrie atipică.
- Principii de pregătire și optimizare a geometriei 3D (low-poly modeling, retopologie, baking hărți de Normal/Lighting) pentru motoare de randare în timp real (Real-Time Engines).
- Fluxul de lucru de la mediul CAD/3D tradițional la motoare interactive (Import Datasmith, setarea coliziunilor, optimizarea mesh-urilor).
- Conceputul unei sesiuni de seminar practic orientat pe îndrumarea studenților în formularea breviarului teoretic și a cuprinsului analitic al memoriului de licență.
- Structurarea unui modul de mentorat pentru verificarea stadiului de redactare a memoriului de licență și pregătirea discursului de susținere sintetic (pitch de 10 minute).
- Realizarea unui exercițiu aplicativ de laborator privind importul și optimizarea unei scene de interior 3D în Unreal Engine / Unity, pregătită pentru navigare în timp real.
- Îndrumarea studenților în crearea unui tur virtual imersiv 360° / VR al unui spațiu expozițional, cu puncte interactive de informație (hotspots).
- Propunerea unei teme de atelier: reconversia biofilică a unui spațiu de birouri de tip open-space, prin integrarea luminatului circadian, a perimării cu vegetație și a fluxurilor de aer/apă.
- Structurarea unui proiect de laborator privind crearea unui element de micro-arhitectură sau piesa de mobilier cu funcțiune biofilică integrată (ex. stație de lucru cu sistem fitoremediator/perete verde integrat).

Programa aferentă concursului – tematica probelor de examen în limba engleză

- Practical applications of polygonal modeling: for creating forms specific to furniture pieces.
- Practical applications for organizing and verifying 3d assemblies: geometry correction, verification of proportions and relationships between objects, and preparation of the model for environmental design usage.

- Integrated biophilic concept – concept structuring: integration of previous stage outcomes into a unified biophilic concept for the selected space.
- Non-destructive raster image editing techniques: Layer masks, adjustment layers, and smart objects.
- Development of a conceptual photomontage laboratory exercise: Integrating a minimum of five distinct source images while maintaining perspective, lighting, and chromatic harmony.
- Principles of three-dimensional modeling: Polygons, primitives, polygon mesh layouts, subdivision surface (SubD) techniques, and topology optimization.
- Primary 3D scene configuration: Light source types (directional, point, spot, HDRI), shadow computation, and fundamental concepts in photorealistic rendering.
- Design of a laboratory exercise on executing a complete technical survey: Generating dimensioned floor plans and two representative cross-sections for a room with non-standard geometry.
- Principles of 3D geometry preparation and optimization: Low-poly modeling, retopology, and texture map baking (Normal/Lighting maps) for real-time rendering engines.
- Workflow integration from traditional CAD/3D environments to interactive engines: Datasmith import pipeline, collision setup, and mesh optimization.
- Concept for a practical seminar session: Guiding students through the formulation of the theoretical framework and analytical table of contents for the Bachelor's thesis.
- Structuring a mentorship module: Assessing thesis drafting progress and refining the concise oral defense presentation (10-minute pitch).
- Execution of a practical laboratory exercise: Importing and optimizing a 3D interior scene within Unreal Engine / Unity, prepared for real-time navigation.
- Student guidance in designing an immersive 360° / VR virtual tour: Implementation of an interactive exhibition space featuring embedded informational hotspots.
- Design studio topic proposal: Biophilic adaptive reuse of an open-space office environment through the integration of circadian lighting, green wall systems, and natural air/water flows.
- Structuring a laboratory project: Designing a micro-architectural element or furniture piece with integrated biophilic functionality (e.g., a workstation with an embedded phytoremediation system / living wall).

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

Data

09.10.2026

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 Ștefănescu	
6.	Conf. univ. dr. Corina Nani	
7.	Lector. univ. dr. Eugenia Riemschneider	
8.	Lector. univ. dr. Maria Sârbu	
9.	Lector univ. dr.Părăușanu 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	

Decan prof.univ.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 *ANDREESCU*

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 - disertaţie I;
Design grafic II;
Design grafic pentru licenţă;
Promovarea produselor II.

39 Asistent universitar
Design de interior I;
Design ambiental I;
Practica de specialitate;
Design de ambient – compoziţie 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 licenţă I;
Transpuneri virtuale ale spaţiului ambiental I;
Design Biofilic I;
Procesarea digitală a imaginii II;
3D Design II;
Desen tehnic şi proiectare CAD I;
3D Design IV;
Transpuneri virtuale ale spaţiului ambiental II;
Design Biofilic II;
Metodologia elaborării lucrării de licenţă II.

Prezenţa conform convocatorului. Se avizează în unanimitate.

- Omis cele de omis -

Director Departament Design şi Arte Aplicate

Prof. univ. dr. Iosif Mihail6

[redacted]