

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2024-2025

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Licență
Denumirea programului de studii universitare de licență:	Modă - design vestimentar
Denumirea calificării¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Modă - design vestimentar
Titlul acordat:	Licențiat în arte vizuale
Durata studiilor (în ani):	3 ani
Numărul de credite (ECTS):	180 ECTS
Forma de învățământ:	Învățământ cu frecvență (IF)
Limba de predare:	Română
Locația geografică de desfășurare a studiilor:	Timișoara, România
Încadrarea programului de studii în domenii de știință	
Domeniul fundamental:	Științe umaniste și arte
Ramură de știință:	Arte
Domeniul de studii universitare de licență:	Arte vizuale
Denumirea domeniului <u>larg</u> de studii (conform DL-ISCED F-2013):	02 Științe umaniste și arte (Arts and humanities)
Denumirea domeniului <u>restrâns</u> de studii (conform DR-ISCED F-2013):	021 Arte (Arts)
Denumirea domeniului <u>detaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0212 Modă, design pentru spațiu ambiental și design de produs (Fashion, interior and industrial design)

¹ *Calificarea (qualification)* este rezultatul formal al unui proces de evaluare și validare, care este obținut atunci când un organism/o autoritate competent/ă stabilește că o persoană a dobândit rezultate ale învățării corespunzătoare unor standarde prestabilite. Calificările dobândite de absolvenții programelor de studii din învățământul superior sunt atestate prin diplome, prin certificate și prin alte acte de studii eliberate numai de către instituțiile de învățământ superior acreditate.

PREZENTAREA GENERALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE

1. Misiunea programului de studii²

Misiunea programului de studii universitare de licență **Modă - design vestimentar** se configurează din perspectiva domeniului de studii Arte vizuale fiind una didactică, de cercetare aplicată și creație, ce se încadrează în strategia universității și a facultății de construire a procesului didactic și de asigurare a unei calificări profesionale care să permită absolvenților o încadrare adecvată pe piața muncii și în mediul socio-cultural. Programul de studii universitare de licență Modă - design vestimentar abordează moda și designul vestimentar în contextul artelor vizuale și al preocupărilor contemporane în domeniu, dublată de o pregătire tehnică adecvată designului vestimentar.

Obiectivul general al programului de studii universitare de licență Modă - design vestimentar este de a forma specialiști în domeniul creației de modă și al designului vestimentar, pe baza unei educații complexe în domeniul artelor vizuale și al designului, prin înțelegerea fenomenului modei în context artistic, istoric și contemporan.

Diversitatea ofertei educaționale incluse în programul de studii universitare de licență Modă - design vestimentar prezintă o gamă largă de opțiuni în domeniul modei, vizând formarea de competențe pentru design vestimentar, vestimentația obiect, accesorii, costum, stilism, design-modelism, consultanță, management de modă. Integrarea studenților în mediul profesional se realizează prin participarea în cadrul unor proiecte de colaborare, parteneriate, stagii de practică, la evenimente de profil, expoziționale.

² Conform *Cartei universitare* (articolul 5), **misiunea generală a UVT este de cercetare științifică avansată și educație, generând și transferând cunoaștere către societate** prin:

a) cercetare științifică, dezvoltare, inovare și transfer tehnologic, prin creație individuală și colectivă, în domeniul științelor, al științelor ingineresti, al literelor, al artelor, prin asigurarea performanțelor și dezvoltării fizice și sportive, precum și valorificarea și diseminarea rezultatelor acestora;

b) formare inițială și continuă, la nivel universitar, în scopul dezvoltării personale, a inserției profesionale a individului și a satisfacerii nevoilor de competențe ale mediului socio-economic.

UVT își asumă misiunea proprie de catalizator al dezvoltării societății românești prin crearea unui mediu inovativ și participativ de cercetare științifică, de învățare, de creație cultural-artistică și de performanță sportivă, transferând spre comunitate competențe și cunoștințe prin serviciile de educație, cercetare și de consultanță pe care le oferă partenerilor din mediul economic și socio-cultural.

Realizarea misiunii UVT se concretizează în (*articolul 6 din Carta UVT*):

- promovarea cercetării științifice, a creației literar-artistice și a performanței sportive;
- formarea inițială și continuă a resurselor umane calificate și înalt calificate;
- dezvoltarea gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare;
- crearea, teaurizarea și răspândirea valorilor culturii și civilizației umane;
- promovarea interferențelor multiculturale, plurilingvistice și interconfesionale;
- afirmarea culturii și științei românești în circuitul mondial de valori;
- dezvoltarea societății românești în cadrul unui stat de drept, liber și democrat.

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

A. COMPETENȚE³

Competențe-cheie⁴:

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

Competențe profesionale⁵:

CP1 - Operarea cu limbajul și materialele specifice artelor vizuale;

CP2 - Utilizarea creativă a tehnologiei și a proceselor operative specifice designului vestimentar;

CP3 - Planificarea și administrarea proiectelor de complexitate redusă, specifice programului de studii;

CP4 - Elaborarea, dezvoltarea și pregătirea colecțiilor, conform termenelor și calendarelor prestabilite; crearea de schițe/modele adaptate anumitor concepte de modă și stiluri de viață;

CP5 - Gestionarea strategiilor de elaborare, implementare și promovare a produsului/proiectului de design;

CP6 - Acordarea serviciilor de consiliere în mediul socio-profesional;

CP7 - Utilizarea fundamentelor teoretice estetice, istorice, comunicaționale în proiecte profesionale.

³ *Competența (competence)* reprezintă capacitatea dovedită de a selecta, combina și utiliza adecvat cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice și alte achiziții constând în valori și atitudini, pentru rezolvarea cu succes a unei anumite categorii de situații de muncă sau de învățare, precum și pentru dezvoltarea profesională ori personală în condiții de eficacitate și eficiență.

⁴ *Competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții* sunt acele competențe de care au nevoie toți cetățenii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, ocuparea unui loc de muncă, incluziune socială și cetățenie activă, fiind dezvoltate în perspectiva învățării pe tot parcursul vieții, începând din copilăria mică și pe tot parcursul vieții adulte, prin intermediul învățării formale, non-formale și informale.

⁵ *Competențele profesionale* reprezintă capacitatea de a realiza activitățile cerute la locul de muncă la nivelul calitativ specificat în standardul ocupațional. Acestea se dobândesc pe cale formală, respectiv prin parcurgerea unui program organizat de o instituție acreditată.

Competențe transversale⁶:**a) Competențe personale:**

1. Gândire critică și inovativă;
2. Creativitate;
3. Flexibilitate și adaptabilitate;
4. Perseverență;
5. Capacitatea de a respecta termenele limită;
6. Etică și integritate;
7. Alfabetizare informațională și media;
8. Managementul riscului.

b) Competențe interpersonale:

9. Empatie și comunicare asertivă;
10. Lucrul în echipă;
11. Managementul echipelor;
12. Leadership.

c) Competențe de cetățenie globală:

13. Toleranță și respect pentru diversitate;
14. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală;
15. Preocupare față de protejarea mediului înconjurător.

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII⁷

a) Cunoștințe⁸ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **cunoștințe avansate într-un domeniu de muncă sau de studiu, care implică înțelegerea critică a teoriilor și principiilor**.

Studentul/absolventul poate:

1. să identifice, să distingă și să clasifice diferitele tipuri de țesături și tehnici textile utilizate în proiecte de design vestimentar;
2. să identifice metodele optime, etapele, soluțiile tehnice și tehnologiile necesare pentru realizarea unui produs vestimentar și de accesorii;

⁶ *Competențele transversale* reprezintă achizițiile valorice și atitudinale care depășesc un anumit domeniu/program de studii și se exprimă prin următorii descriptori: autonomie și responsabilitate, interacțiune socială, dezvoltare personală și profesională.

⁷ *Rezultatele învățării (learning outcomes)* înseamnă enunțuri care se referă la ceea ce cunoaște, înțelege și este capabil să facă un cursant la terminarea unui proces de învățare și care sunt definite sub formă de cunoștințe, abilități, responsabilitate și autonomie.

⁸ *Cunoștințele (knowledge)* înseamnă rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu. Cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau faptice. Cunoștințele se exprimă prin următorii descriptori: cunoaștere, înțelegere și utilizare a limbajului specific, explicare și interpretare.

3. să clasifice și să compare diferitele tipuri de creații vestimentare și de accesorii;
4. să identifice sursele de documentare pentru concepte de design;
5. să analizeze, să compare și să încadreze un proiect de design vestimentar într-un anumit stil sau curent cultural;
6. să identifice elementele de construcție și limbaj plastic ale unor imagini pentru realizarea de texte teoretice și argumentații ale proiectelor de design;
7. să identifice și să explice principalele concepte și teorii ale modei în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design;
8. să identifice și să explice caracteristicile unui stil vestimentar în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design;
9. să identifice soluții de promovare a unui proiect de design;
10. să identifice piețele țintă pentru proiectele de design;
11. să identifice metode de reprezentare vizuală.

b) Abilități⁹ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun **abilități avansate, care denotă control și inovare, necesare pentru a rezolva probleme complexe și imprevizibile într-un domeniu de muncă sau de studiu specializat.**

Studentul/absolventul poate:

1. să creeze concepte de design și moodboards;
2. să elaboreze proiecte de design vestimentar sau de accesorii;
3. să realizeze schițe și variante de dezvoltare pentru proiecte de design vestimentar și de accesorii;
4. să realizeze transformări de articole vestimentare;
5. să transforme și să construiască tipare;
6. să utilizeze software specializat pentru realizarea proiectelor de design;
7. să realizeze fișe și descrieri tehnice pentru produse vestimentare;
8. să comunice și să colaboreze cu alți designeri pentru realizarea de noi proiecte și produse de design vestimentar;
9. să realizeze documentații vizuale și teoretice pentru proiecte artistice și de design;
10. să reprezinte prin desen creații originale sau existente, prin mijloace specifice 2D și 3D;
11. să realizeze prototipuri;
12. să realizeze produse unicat;
13. să proiecteze și să realizeze mostre personalizate de material;
14. să lucreze în oricare dintre etapele de realizare a unui proiect de design vestimentar;

⁹ *Abilitatea (skill)* reprezintă capacitatea de a aplica și de a utiliza cunoștințe pentru a duce la îndeplinire sarcini și pentru a rezolva probleme. Abilitățile sunt descrise ca fiind cognitive (implicând utilizarea gândirii logice, intuitive și creative) sau practice (implicând dexteritate manuală și utilizarea de metode, materiale, unelte și instrumente). Abilitățile se exprimă prin următorii descriptori: aplicare, transfer și rezolvare de probleme, reflecție critică și constructivă, creativitate și inovare.

15. să planifice etapele de producție pentru realizarea unui proiect sau produs vestimentar cu resurse materiale;
16. să se exprime oral și în scris în limba română și într-o limbă de circulație internațională;
17. să realizeze un portofoliu.

c) Responsabilitate și autonomie¹⁰ - Conform *Cadrului European al Calificărilor (European Qualifications Framework – EQF)*, rezultatele învățării aferente **nivelului 6 de calificare**, corespunzător studiilor universitare de licență, presupun *gestionarea de activități sau proiecte tehnice sau profesionale complexe, prin asumarea responsabilității pentru luarea deciziilor în situații de muncă sau de studiu imprevizibile și asumarea responsabilității pentru gestionarea dezvoltării profesionale a indivizilor și a grupurilor*:

Studentul/absolventul poate:

1. poate să coordoneze proiecte de cercetare, documentare și design, individuale sau de grup;
2. poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea unui proiect;
3. poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor;
4. folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și proprietății intelectuale;
5. poate să preia sarcini și responsabilități în cadrul proiectelor colaborative;
6. poate să integreze mijloace digitale în practica artistică și de design;
7. poate să gestioneze eficient timpul în realizarea proiectelor de cercetare sau creație;
8. poate să lucreze independent în cadrul proiectelor de cercetare sau creație;
9. poate să propună, dezbată și argumenteze concepte de design;
10. respectă normele de etică profesională în cadrul proiectelor de design și cercetare și în activități colaborative;
11. poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- designer vestimentar – cod COR 216307;
- costumier – cod COR 216304;
- pictor creator costume - cod COR 216305;
- modelier confecții - cod COR 216306.

4. Asigurarea traseelor flexibile de învățare în cadrul programului de studii

Flexibilizarea programului de studii este asigurată prin discipline opționale, discipline facultative și discipline complementare.

¹⁰ *Responsabilitate și autonomie (responsibility and autonomy)* înseamnă capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale.

Disciplinele la alegere (opționale) sunt propuse pentru semestrele 3-6 și sunt grupate în **pachete opționale**, care completează traseul de specializare a studentului. Alegerea traseului se face de către student, înainte de începerea anului universitar din care fac parte semestrele care conțin disciplinele sau pachetele de discipline opționale. Pachetele conțin 2 sau 3 discipline din care studentul trebuie să aleagă în mod obligatoriu una dintre ele. Disciplinele opționale corespund unor oportunități de carieră, aprofundări ale unor arii de interes pentru traseul individual se învățare a studentului.

Disciplinele facultative sunt propuse pentru semestrele 1-6 de către departamentul sau facultatea ce gestionează programul de studiu, dar pot fi alese și din pachetele oferite de alte facultăți. Disciplinele facultative oferite de facultate dau posibilitatea studenților să aprofundeze anumite direcții de dezvoltare profesională în funcție de propriile interese și abilități. Acestea abordează problematici care nu au fost pe deplin acoperite prin disciplinele obligatorii.

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

La Universitatea de Vest din Timișoara, toate planurile de învățământ ale programelor de studii universitare de licență au prevăzute în mod obligatoriu câte o disciplină complementară care formează competențe transversale, în fiecare dintre semestrele 4 și 5, pe care studenții le aleg dintr-o ofertă anuală de peste 160 de discipline din domenii diferite decât cel în care studiază (oferta de discipline complementare care generează competențe transversale pentru studenții de la programele de studii universitare de licență de la UVT poate fi consultată pe platforma www.dct.uvt.ro). De asemenea, toate planurile de învățământ ale programelor de studii universitare de licență conțin cu statut obligatoriu și disciplina *Educație fizică*, pe o durată de patru semestre, studenții având posibilitatea de a opta pentru o gamă largă de discipline sportive în fiecare semestru.

În conformitate cu prevederile *Regulamentului privind elaborarea planurilor de învățământ pentru programele de studii de la Universitatea de Vest din Timișoara*, pentru ca studenții să poată beneficia de credite pentru activități de voluntariat în baza prevederilor Legii învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare (articolul 127, alineatul (9)), disciplina Voluntariat este disponibilă în fiecare semestru în planurile de învățământ ale tuturor programelor de studii universitare de licență și de masterat, cu statut de disciplină facultativă, cu un număr de 2 credite ECTS.

5. Activitatea profesională și evaluarea studenților

Drepturile, obligațiile și condițiile desfășurării activității profesionale a studenților la Universitatea de Vest din Timișoara sunt reglementate prin *Codul drepturilor și obligațiilor studentului și Regulamentul privind activitatea profesională a studenților de la ciclurile de studii universitare de licență și de masterat din UVT*, aprobat de Senatul UVT.

Forma și metodele de evaluare/examinare pentru fiecare disciplină din planul de învățământ se stabilesc prin fișele disciplinelor.

6. Examenul de finalizare a studiilor

În conformitate cu *Regulamentul privind organizarea și desfășurarea examenelor de finalizare a studiilor universitare de licență și de masterat la Universitatea de Vest din Timișoara*, aprobat de Senatul UVT, examenul de finalizare a studiilor universitare de licență la orice program de studii universitare de licență organizat la UVT constă din două probe:

- proba 1 de evaluare a cunoștințelor fundamentale și de specialitate: **5 credite**;
- proba 2 de elaborare și susținere a rezultatelor lucrării de licență: **5 credite**.

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

Temele lucrărilor de licență se înscriu în aria de cercetare a programului de studii universitare de licență. Avizarea demersului creativ și conceptual-teoretic al lucrării de licență se realizează de către o Comisie de pre-licență constituită la nivel de program de studiu, alcătuită din cadrele didactice titulare ale programului de studiu respectiv și eventuali colaboratori externi cu statut de invitați, cu participarea studentului și a cadrului didactic coordonator de licență.

Pentru programele de studii vocaționale, lucrarea de licență este compusă dintr-o parte practică (proiect obiectivat în materiale specifice fiecărei specializări) susținută de o parte teoretică ce reflectă demersul creativ în procesul elaborării și realizării lucrării de licență, redactată conform Structurii generale a lucrării de licență și a Normelor de redactare. Coperta și pagina de titlu pentru lucrarea de licență au un format standardizat la nivel de UVT. Studenții au obligația de a se prezenta la toate sesiunile de pre-licență programate.

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

Fiecare lucrare de finalizare a studiilor va fi însoțită, în momentul depunerii, de *Raportul de similaritate* rezultat ca urmare a verificării originalității lucrării de finalizare a studiilor universitare printr-un soft specializat, pe platforma de e-learning a UVT.

Examenele de finalizare a studiilor se organizează conform structurii anului universitar și a reglementărilor UVT și FAD.

7. Pregătirea pentru profesia didactică

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

LISTA DISCIPLINELOR STUDIATE, GRUPATE PE ANI ȘI SEMESTRE DE STUDII

Anul de studii I

An universitar 2024-2025

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P		C	S	L	P	
1.	Istoria artei I	DF	DO	FADLMDV1101	1	1			2					
2.	Istoria artei II	DF	DO	FADLMDV1201						1	1			2
3.	Anatomie artistică I	DF	DO	FADLMDV1102	1	1			2					
4.	Anatomie artistică II	DF	DO	FADLMDV1202						1	1			2
5.	Procesarea digitală a imaginii I	DF	DO	FADLMDV1103	1		1		4					
6.	Procesarea digitală a imaginii II	DF	DO	FADLMDV1203						1		1		4
7.	Studiul desenului pentru design vestimentar	DD	DO	FADLMDV1104	1		2		6					
8.	Studiul culorii pentru design vestimentar	DD	DO	FADLMDV1204						1		2		5
9.	Bazele compoziției	DD	DO	FADLMDV1105	2		3		6					
10.	Design vestimentar –Compoziție I	DD	DO	FADLMDV1206						2		3		6
11.	Studii culturale: Istoria costumului I	DS	DO	FADLMDV1107	1	1			3					
12.	Studii culturale:	DS	DO	FADLMDV1207						1	1			3

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Semestrul II				
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite	Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P		C	S	L	P	
	Istoria costumului II													
13.	Materiale, procese, tehnici aplicative I	DS	DO	FADLMDV1108	2		1		5					
14.	Materiale, procese, tehnici aplicative II	DS	DO	FADLMDV1208						1		1		3
15.	Croi și construcția tiparului I	DS	DO	FADLMDV1209						2		1		3
16.	Limba străină I	DC	DOP	FADLMDV1110		2			2					
17.	Limba străină II	DC	DOP	FADLMDV1210							2			2
18.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLMDV1111				1	1					
19.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLMDV1211									1	1
20.	Etică, integritate și scriere academică	DC	DO	FADLMDV1112	1	1			2					
21.	Consiliere profesională și orientare în carieră	DC	DO	FADLMDV1113		1			1					
Total					1	2		1	30+4				1	30+1
Total general					10	7	7	1		10	5	8	1	
Total general ore didactice pe săptămână					25					24				

Discipline facultative * se aleg în limita a maxim 10% din totalul de ore din planul de învățământ															
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Număr de credite	Semestrul II				
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite		Număr de ore/ săptămână				Număr de credite
					C	S	L	P			C	S	L	P	
1.	Voluntariat I	DS	DFAC	FADLMDV1114				60	2						
2.	Voluntariat II	DS	DFAC	FADLMDV1214									60	2	
3.	Crochiuri I	DD	DFAC	FADLMDV1115			2		2						
4.	Crochiuri II	DD	DFAC	FADLMDV1215								2		2	
5.	Scriere academică I	DF	DFAC	FADLMDV1116 FADLMDV1216						1	1			2	
6.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale I	DC	DFAC	FADLMDV1117	1		1		2						
7.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale II	DC	DFAC	FADLMDV1217						1		1		2	

Anul de studii II

An universitar 2025-2026

Nr. crt .	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/ săptămână					Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P		C	S	L	P	
1.	Istoria artei III	DF	DO	FADLMDV2101	1	1			2					
2.	Istoria artei IV	DF	DO	FADLMDV2201						1	1			2
3.	Design vestimentar –Compoziție II	DD	DO	FADLMDV2102	2		1		5					
4.	Design vestimentar –Compoziție III	DD	DO	FADLMDV2202						2		1		5
5.	Studii culturale: Istoria modei I	DS	DO	FADLMDV2103	1	1			3					
6.	Studii culturale: Istoria modei II	DS	DO	FADLMDV2203						1	1			3
7.	Materiale, procese, tehnici aplicative III	DS	DO	FADLMDV2104	1		1		4					
8.	Croi și construcția tiparului II	DS	DO	FADLMDV2105	2		1		4					
9.	Croi și construcția tiparului III	DS	DO	FADLMDV2205						2		1		3
10.	Design vestimentar de serie I	DS	DO	FADLMDV2106	1		1		3					
11.	Design vestimentar de serie II	DS	DO	FADLMDV2206						1		1		3
12.	Accesorii vestimentare I	DS	DO	FADLMDV2107	1		1		3					
13.	Accesorii vestimentare II	DS	DO	FADLMDV2207						1		1		3
14.	Explorări creative în material textil	DS	DO	FADLMDV2208						1		1		2
15.	Ilustrație de modă I	DS	DOP *	FADLMDV2109	1		1		2					
	Tehnici de proiectare digitală în vestimentație I			FADLMDV2110										

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/ săptămână					Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P		C	S	L	P	
16.	Imprimări textile I	DS	DOP *	FADLMDV21 11						1		1	2	
	Ilustrație de modă II			FADLMDV22 09										
	Tehnici de proiectare digitală în vestimentație II			FADLMDV22 10										
	Imprimări textile II			FADLMDV22 11										
17.	Stagiu de practică	DS	DO	FADLMDV22 12	56 ore/ semestru (I sau II)								3	
18.	Competențe de antreprenoriat	DC	DO	FADLMDV21 13	1	1			2					
19.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I	DC	DOP	FADLMDV22 14						1	1			2
20.	Limba străină III	DC	DOP	FADLMDV21 15		2			2					
21.	Limba străină IV	DC	DOP	FADLMDV22 15							2			2
22.	Educație fizică III	DC	DOP	FADLMDV21 16				1	1					
23.	Educație fizică IV	DC	DOP	FADLMDV22 16									1	1
Total					11	5	6	1	30+1	11	5	6	1	30+1
Total general ore didactice pe săptămână					23					23				

*Opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 3

Discipline facultative * se aleg în limita a maxim 10% din totalul de ore din planul de învățământ														
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/ săptămână					Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P		C	S	L	P	
1.	Voluntariat III	DS	DFAC	FADLMDV21 17				60	2					
2.	Voluntariat IV	DS	DFAC	FADLMDV22 17									60	2
3.	Crochiuri III	DD	DFAC	FADLMDV21 18			2		2					
4.	Crochiuri IV	DD	DFAC	FADLMDV22 18								2		2
5.	Scriere academică II	DF	DFAC	FADLMDV21 19	1	1			2					
6.	Bazele fotografiei și tehnicile foto I	DD	DFAC	FADLMDV21 20	1		1		2					
7.	Bazele fotografiei și tehnicile foto II	DD	DFAC	FADLMDV22 20						1		1		2
8.	Competențe de antreprenoriat - aplicații practice	DC	DFAC	FADLMDV22 22									2	2
9.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale III	DC	DFAC	FADLMDV21 23	1		1		2					
10.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale IV	DC	DFAC	FADLMDV22 23						1		1		2

Anul de studii III

An universitar 2026-2027

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/ săptămână				Număr de credite		Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P			C	S	L	P	
1.	Estetica artelor vizuale I	DF	DO	FADLMDV3101	1	1			2						
2.	Estetica artelor vizuale II	DF	DO	FADLMDV3201						1	1			2	
3.	Artă contemporană I	DF	DO	FADLMDV3102	1	1			2						
4.	Artă contemporană II	DF	DO	FADLMDV3202						1	1			2	
5.	Design vestimentar –Compoziție IV	DD	DO	FADLMDV3103	2		3		6						
6.	Design vestimentar-dezvoltare de concept pentru lucrarea de licență	DS	DO	FADLMDV3203						2		3		6	
7.	Studii culturale: Teoria Modei I	DS	DO	FADLMDV3104	1	1			3						
8.	Studii culturale: Teoria Modei II	DS	DO	FADLMDV3204						1	1			3	
9.	Design vestimentar de serie III	DS	DO	FADLMDV3105	1		1		3						
10.	Accesorii vestimentare III	DS	DO	FADLMDV3106	1		1		3						
11.	Accesorii vestimentare pentru lucrarea de licență	DS	DO	FADLMDV3206						1		1		3	
12.	Metodologia elaborării lucrării de licență I	DS	DO	FADLMDV3107	1	1			3						
13.	Metodologia elaborării lucrării de licență II	DS	DO	FADLMDV3207						1	1			3	

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/săptămână					Număr de ore/săptămână				
					C	S	L	P		C	S	L	P	
14.	Imagine de modă pentru lucrarea de licență	DS	DO	FADLMDV3208						1		1		3
15.	Tehnici de transpunere pentru lucrarea de licență I	DS	DO	FADLMDV3209	2		1		4					
16.	Tehnici de transpunere pentru lucrarea de licență II	DS	DO	FADLMDV3209						2		4		6
17.	Perspectivă, geometrie descriptivă I	DC	DOP*	FADLMDV3110	1		1		2					
	Marketing, management și sociologia designului I			FADLMDV3111										
	Comunicare vizuală I			FADLMDV3112										
18.	Perspectivă, geometrie descriptivă II	DC	DOP*	FADLMDV3210						1		1		2
	Marketing, management și sociologia designului II			FADLMDV3211										
	Comunicare vizuală II			FADLMDV3212										
Stagiu pentru elaborarea lucrării de licență – 2 săptămâni conform structurii anului universitar														
19.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II	DC	DOP	FADLMDV3113	1	1			2					
Total					12	5	7		30	11	4	10		30
Total ore didactice pe săptămână					24					25				

** opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 3

Discipline facultative * se aleg în limita a maxim 10% din totalul de ore din planul de învățământ														
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I				Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/ săptămână					Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P	C	S	L	P		
1.	Voluntariat V	DS	DFA C	FADLMDV311 4				60	2					
2.	Voluntariat VI	DS	DFA C	FADLMDV321 4									60	2
3.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale V	DD	DFA C	FADLMDV311 5	1		1		2					
4.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale VI	DD	DFA C	FADLMDV321 5						1		1		2

Legendă:

C1	criteriul conținutului
DF	discipline fundamentale
DD	discipline în domeniu
DS	discipline de specialitate
DC	discipline complementare
C2	criteriul obligativității
DO	discipline obligatorii (impuse)
DOP	discipline opționale (la alegere)
DFAC	discipline facultative
CP	competență profesională
CT	competență transversală
C	activitate didactică de tip curs
S	activitate didactică de tip seminar
L	activitate didactică de tip laborator practic
P	activitate didactică de tip stagiul de practică

Codul disciplinei: <Facultate><Ciclu><Specializare><an><semestru><nr disciplina>

BILANȚ GENERAL I

(după criteriul conținutului)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore										Preveder e standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Anul III		Întreg programul de studii			% din total	
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total		
1.	Fundamentale	84	84	28	28	52	52	164	164	328	16,22	15-20%
2.	De domeniu	84	140	56	28	28	42	168	210	378	18,69	15-20%
3.	De specialitate	98	70	196	224	180	202	474	496	960	47,97	Max 60%
4.	Complementare	14	112	28	112	40	40	82	264	346	17,11	10-20%
TOTAL		280	406	308	392	300	336	888	1134	2022	100%	1848-2100

BILANȚ GENERAL II

(după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore										Prevedere standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Anul III		Întreg programul de studii			% din total	
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total		
1.	Obligatorie	280	322	266	266	260	296	806	884	1690	83,58	min. 70%
2.	Opțională	-	84	42	126	40	40	82	250	332	16,42	max. 30%
TOTAL		280	406	308	392	300	336	888	1134	2022	100%	100%
3.	Facultative	42	218	70	274	26	146	138	638	776		max. 10%
Raport total ore de curs/ore de seminar/laborator/practică								0,78				1/1 cu abatere +/-30%

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

Director de departament,
Conf. univ. dr. Iosif Mihailo

Decan,
Conf. univ. dr. Diana Andreescu

Rector,
prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

CORELAREA DINTRE COMPETENȚE, REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI DISCIPLINELE STUDIATE

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate anul I

Rezultate așteptate ale învățării	Is to ri a ar te I & II	A n a t o m ie ar ti s tic ă I & II	Pr o c e s ar e a id ig it al ă a i m a gi ni i I	Pr o c e s ar e a di gi ta lă a i m a gi ni i II	St u di ul d e s e n ul ui p e nt ru d e s ig n v e s ti m e nt ar	St u di ul c ul or ii p e nt ru d e s ig n v e s ti m e nt ar	D e s ig n v e s ti m e nt ar – C o m p o zi ți e II	B a z e l e c o m p o zi ți ei II	St u di i c ul tu ra le : Is to ri a c o s tu m ul ui I	M a t e r ia le , pr o c e s e , te h ni ci a pl ic at iv e I	M a t e r ia le , pr o c e s e , te h ni ci a pl ic at iv e II
Cunoștințe											
Studentul/absolventul poate											
să identifice, să distingă și să clasifice diferitele tipuri de țesături și tehnici textile utilizate în proiecte de design vestimentar							X	X		X	X

Rezultate așteptate ale învățării		Is to ri a ar te I & II	A n a t o m ie ar ti s tic ă I & II	Pr o c e s a r e a i d i g i t a l ă a i m a g i n i I	Pr o c e s a r e a d i g i t a l ă a i m a g i n i II	St u d i u l d e s e n u l u i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t ar	St u d i u l c u l o r i i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t ar	D e s i g n v e s t i m e n t ar – C o m p o z i ț i e II	B a z e l e c o m p o z i ț i e II	St u d i i c u l t u r a l e : I s t o r i a c o s t u m u l u i I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e II	
2	să identifice metodele optime, etapele, soluțiile tehnice și tehnologiile necesare pentru realizarea unui produs vestimentar și de accesorii				X			X	X			X	X
3	să clasifice și să compare diferitele tipuri de creații vestimentare și de accesorii						X	X	X	X			
4	să identifice sursele de documentare pentru concepte de design	X				X		X	X	X			
5	să analizeze, să compare și să încadreze un proiect de design vestimentar într-un anumit stil sau curent cultural	X						X	X	X			
6	să identifice elementele de construcție și limbaj plastic ale unor imagini pentru realizarea de texte teoretice și argumentații ale proiectelor de design	X						X	X	X			
7	să identifice și să explice principalele concepte și teorii ale modelului în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design	X								X			
8	să identifice și să explice caracteristicile unui stil vestimentar în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design						X	X	X	X			
9	să identifice soluții de promovare a unui proiect de design												

Rezultate așteptate ale învățării		Is to ri a ar te I & II	A n a t o m ie ar ti s tic ă I & II	Pr o c e s a r e a i d i g i t a l ă a i m a g i n i I	Pr o c e s a r e a d i g i t a l ă a i m a g i n i II	St u d i u l d e s e n u l u i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	St u d i u l c u l o r i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II	B a z e l e c o m p o z i ț i e II	St u d i i c u l t u r a l e : I s t o r i a c o s t u m u l u i I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e II	
10	să identifice piețele țintă pentru proiectele de design												
11	să identifice metode de reprezentare vizuală		X	X	X	X	X	X	X				
	Abilități Studentul/absolventul poate												
1	să creeze concepte de design și moodboards			X				X	X				
2	să elaboreze proiecte de design vestimentar sau de accesorii			X	X		X	X	X				
3	să realizeze schițe și variante de dezvoltare pentru proiecte de design vestimentar și de accesorii			X	X	X	X	X	X				
4	să realizeze transformări de articole vestimentare											X	X
5	să transforme și să construiască tipare											X	X
6	să utilizeze software specializat pentru realizarea proiectelor de design			X	X		X	X	X				

Rezultate așteptate ale învățării		Is to ri a ar te I & II	A n a t o m i e a r t i s t i c ă I & II	Pr o c e s a r e a i d i g i t a l ă a i m a g i n i I	Pr o c e s a r e a d i g i t a l ă a i m a g i n i II	St u d i u l d e s e n u l u i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	St u d i u l c u l o r i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II	B a z e l e c o m p o z i ț i e II	St u d i i c u l t u r a l e : I s t o r i a c o s t u m u l u i I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e II	
7	să realizeze fișe și descrieri tehnice pentru produse vestimentare				X							X	X
8	să comunice și să colaboreze cu alți designeri pentru realizarea de noi proiecte și produse de design vestimentar												
9	să realizeze documentații vizuale și teoretice pentru proiecte artistice și de design	X				X	X	X	X	X			
10	să reprezinte prin desen creații originale sau existente, prin mijloace specifice 2D și 3D		X	X	X	X	X	X	X				
11	să realizeze prototipuri								X				
12	să realizeze produse unicat							X	X				
13	să proiecteze și să realizeze mostre personalizate de material			X	X			X				X	X
14	să lucreze în oricare dintre etapele de realizare a unui proiect de design vestimentar	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
15	să planifice etapele de producție pentru realizarea unui proiect sau produs vestimentar cu resurse materiale							X					
16	să se exprime oral și în scris în limba română și într-o limbă de circulație internațională	X	X								X		

Rezultate așteptate ale învățării		Is to ri a ar te I & II	A n a t o m i e a r t i s t i c ă I & II	Pr o c e s a r e a i d i g i t a l ă a i m a g i n i i I	Pr o c e s a r e a d i g i t a l ă a i m a g i n i i II	St u d i u l d e s e n u l u i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	St u d i u l c u l o r i i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II	B a z e l e c o m p o z i ț i e II	St u d i i c u l t u r a l e : I s t o r i a c o s t u m u l u i I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e I	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e II
17	să realizeze un portofoliu						X	X	X		X	X
	Responsabilitate și autonomie Studentul/absolventul											
1	poate să coordoneze proiecte de cercetare, documentare și design, individuale sau de grup	X		X	X		X	X	X	X		
2	poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea unui proiect											
3	poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor											
4	folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale			X	X	X	X	X	X		X	X
5	poate să preia sarcini și responsabilități în cadrul proiectelor colaborative											
6	poate să integreze mijloace digitale în practica artistică și de design			X	X		X	X	X			
7	poate să gestioneze eficient timpul în realizarea proiectelor de cercetare sau creație	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

	Is to ri a ar te I & II	A n a t o m ie ar ti s tic ă I & II	Pr o c e s a r e a i d i g i t a l ă a i m a g i n i i	Pr o c e s a r e a d i g i t a l ă a i m a g i n i i	St u d i u l d e s e n u l u i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	St u d i u l c u l o r i i p e n t r u d e s i g n v e s t i m e n t a r	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II	B a z e c o m p o z i ț i e II	St u d i i c u l t u r a l e : I s t o r i a c o s t u m u l u i	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e	M a t e r i a l e , p r o c e s e t e h n i c i a p l i c a t i v e
	Rezultate așteptate ale învățării										
8	poate să lucreze independent în cadrul proiectelor de cercetare sau creație	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9	poate să propună, dezbată și argumenteze concepte de design					X	X	X			
10	respectă normele de etică profesională în cadrul proiectelor de design și cercetare și în activități colaborative	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate anul II

Rezultate așteptate ale învățării		Is t o r i a a r t e i III	Is t o r i a a r t e i IV	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II, III	S t u d i i c u l t u r a l e : I s t o r i a m o d e i I	M a t e r i a l e, p r o c e s e, t e h n i c i a p l i c a t i v e III	C r o i ș i c o n s t r u c ț i a t i p a r u l u i II	D e s i g n v e s t i m e n t a r d e s e r i e I, II	A c c e s o r i i v e s t i m e n t a r e I, II	E x p l o r ă r i c r e a t i v e î n m a t e r i a l t e x t il	I l l u s t r a ț i e d e m o d ă I	I m p r i m ă r i t e x t il e I	I m p r i m ă r i t e x t il e II	S t a g i u d e p r a c t i c ă	
Cunoștințe Studentul/absolventul poate															
1	să identifice, să distingă și să clasifice diferitele tipuri de țesături și tehnici textile utilizate în proiecte de design vestimentar			X		X	X	X	X	X			X	X	X
2	să identifice metodele optime, etapele, soluțiile tehnice și tehnologiile necesare pentru realizarea unui produs vestimentar și de accesorii			X		X	X	X	X	X			X	X	X
3	să clasifice și să compare diferitele tipuri de creații vestimentare și de accesorii			X	X		X	X	X						
4	să identifice sursele de documentare pentru concepte de design	X	X	X	X		X	X	X						
5	să analizeze, să compare și să încadreze un proiect de design vestimentar într-un anumit stil sau curent cultural	X	X	X				X	X	X	X				

Rezultate așteptate ale învățării		Is t o r i a a r t e i III	Is t o r i a a r t e i IV	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II, III	S t u d i c u l t u r a l e : I s t o r i a m o d e i I	M a t e r i a l e, p r o c e s e, t e h n i c i a p l i c a t i v e III	C r o i ș i c o n s t r u c ț i a t i p a r u l u i II	D e s i g n v e s t i m e n t a r d e s e r i e I, II	A c c e s o r i i v e s t i m e n t a r e I, II	E x p l o r ă r i c r e a t i v e î n m a t e r i a l t e x t il	I l l u s t r a ț i e d e m o d ă I	I m p r i m ă r i t e x t il e I	I m p r i m ă r i t e x t il e II	S t a g i u d e p r a c t i c ă	
6	să identifice elementele de construcție și limbaj plastic ale unor imagini pentru realizarea de texte teoretice și argumentații ale proiectelor de design	x	x	x	x			x							
7	să identifice și să explice principalele concepte și teorii ale modei în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design	x	x		x										
8	să identifice și să explice caracteristicile unui stil vestimentar în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design			x	x			x	x		x				x
9	să identifice soluții de promovare a unui proiect de design										x				
10	să identifice piețele țintă pentru proiectele de design							x							
11	să identifice metode de reprezentare vizuală			x			x	x	x		x				
Abilități															

Rezultate așteptate ale învățării		Is t o r i a a r t e i III	Is t o r i a a r t e i IV	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II, III	S t u d i c u l t u r a l e : I s t o r i a m o d e i I	M a t e r i a l e, p r o c e s e, t e h n i c i a p l i c a t i v e III	C r o i ș i c o n s t r u c ț i a t i p a r u l u i II	D e s i g n v e s t i m e n t a r d e s e r i e I, II	A c c e s o r i i v e s t i m e n t a r e I, II	E x p l o r ă r i c r e a t i v e î n m a t e r i a l t e x t il	I l l u s t r a ț i e d e m o d ă I	I m p r i m ă r i t e x t il e I	I m p r i m ă r i t e x t il e II	S t a g i u d e p r a c t i c ă	
Studentul/absolventul poate															
1	să creeze concepte de design și moodboards			X				X	X						
2	să elaboreze proiecte de design vestimentar sau de accesorii			X				X	X						
3	să realizeze schițe și variante de dezvoltare pentru proiecte de design vestimentar și de accesorii			X			X	X	X		X				
4	să realizeze transformări de articole vestimentare					X	X	X							
5	să transforme și să construiască tipare					X	X	X	X						
6	să utilizeze software specializat pentru realizarea proiectelor de design			X				X	X						
7	să realizeze fișe și descrieri tehnice pentru produse vestimentare					X	X	X	X				X	X	
8	să comunice și să colaboreze cu alți designeri pentru realizarea de noi proiecte și produse de design vestimentar														X
9	să realizeze documentații vizuale și teoretice pentru proiecte artistice și de design			X	X		X	X	X						

Rezultate așteptate ale învățării			Is t o r i a a r t e i III	Is t o r i a a r t e i IV	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II, III	S t u d i c u l t u r a l e : I s t o r i a m o d e i I	M a t e r i a l e, p r o c e s e, t e h n i c i a p l i c a t i v e III	C r o i ș i c o n s t r u c ț i a t i p a r u l u i II	D e s i g n v e s t i m e n t a r d e s e r i e I, II	A c c e s o r i i v e s t i m e n t a r e I, II	E x p l o r ă r i c r e a t i v e î n m a t e r i a l t e x t il	I l l u s t r a ț i e d e m o d ă I	I m p r i m ă r i t e x t il e I	I m p r i m ă r i t e x t il e II	S t a g i u d e p r a c t i c ă
1 0	să reprezinte prin desen creații originale sau existente, prin mijloace specifice 2D și 3D				X		X	X	X			X			
1 1 1	să realizeze prototipuri						X	X	X	X					
1 2	să realizeze produse unicat				X		X	X	X	X				X	X
1 3	să proiecteze și să realizeze mostre personalizate de material				X		X				X				
1 4	să lucreze în oricare dintre etapele de realizare a unui proiect de design vestimentar				X	X	X	X	X	X	X	X			

Rezultate așteptate ale învățării		Is t o r i a a r t e i III	Is t o r i a a r t e i IV	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II, III	S t u d i c u l t u r a l e : I s t o r i a m o d e i I	M a t e r i a l e, p r o c e s e, t e h n i c i a p l i c a t i v e III	C r o i ș i c o n s t r u c ț i a t i p a r u l u i II	D e s i g n v e s t i m e n t a r d e s e r i e I, II	A c c e s o r i i v e s t i m e n t a r e I, II	E x p l o r ă r i c r e a t i v e î n m a t e r i a l t e x t il	I l l u s t r a ț i e d e m o d ă I	I m p r i m ă r i t e x t il e I	I m p r i m ă r i t e x t il e II	S t a g i u d e p r a c t i c ă	
1 5 1 6 1 7	să planifice etapele de producție pentru realizarea unui proiect sau produs vestimentar cu resurse materiale			X		X	X	X	X						
	să se exprime oral și în scris în limba română și într-o limbă de circulație internațională	X	X		X										X
	să realizeze un portofoliu			X		X		X	X	X	X				X
	Responsabilitate și autonomie Studentul/absolventul														
1	poate să coordoneze proiecte de cercetare, documentare și design, individuale sau de grup	X	X	X	X		X	X	X		X		X		X
2	poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea unui proiect														X
3	poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor														X

Rezultate așteptate ale învățării		Is t o r i a a r t e i III	Is t o r i a a r t e i IV	D e s i g n v e s t i m e n t a r – C o m p o z i ț i e II, III	St u d i c u l t u r a l e : Is t o r i a m o d e i I	Mat e r i a l e, p r o c e s e, t e h n i c i a p l i c a t i v e III	C r o i ș i c o n s t r u c ț i a t i p a r u l u i II	D e s i g n v e s t i m e n t a r d e s e r i e I, II	A c c e s o r i i v e s t i m e n t a r e I, II	E x p l o r ă r i c r e a t i v e î n m a t e r i a l t e x t il	Il u s t r a ț i e d e m o d ă I	I m p r i m ă r i t e x t il e I	I m p r i m ă r i t e x t il e II	St a g i u d e p r a c t ic ă	
4	folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și proprietății intelectuale			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	poate să preia sarcini și responsabilități în cadrul proiectelor colaborative							X							X
6	poate să integreze mijloace digitale în practica artistică și de design			X		X		X	X	X	X				
7	poate să gestioneze eficient timpul în realizarea proiectelor de cercetare sau creație	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8	poate să lucreze independent în cadrul proiectelor de cercetare sau creație	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9	poate să propună, dezbată și argumenteze concepte de design			X				X	X						
10	respectă normele de etică profesională în cadrul proiectelor de design și cercetare și în activități colaborative	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate anul III

Rezultate așteptate ale învățării		Es te ti ca re lor vi zu ale I, II	Ar tă co nt e m p or a n ă I, II	P er sp ec ti v ă și ge o m et rie d es cr ip ti v ă I, II	C o m p o zi ți e - D es ig n ve sti m e nt ar IV	Des ign vest ime ntar – dez volt are de con cep t pen tru lucr are a de lice nță	St u di i cul tu rale : Te o ria Mo dei I	Des ign ve sti m e nt ar de se rie III	Acc es orii ve sti m e nt are III	Acc es orii ve sti m e nt are pe n tru lucr are de lice nță
Cunoștințe Studentul/absolventul poate										
1	să identifice, să distingă și să clasifice diferitele tipuri de țesături și tehnici textile utilizate în proiecte de design vestimentar		x		x	x		x	x	x
2	să identifice metodele optime, etapele, soluțiile tehnice și tehnologiile necesare pentru realizarea unui produs vestimentar și de accesorii				x	x		x	x	x
3	să clasifice și să compare diferitele tipuri de creații vestimentare și de accesorii				x	x		x	x	x
4	să identifice sursele de documentare pentru concepte de design				x	x		x	x	x
5	să analizeze, să compare și să încadreze un proiect de design vestimentar într-un anumit stil sau curent cultural	x	x		x	x	x	x	x	x
6	să identifice elementele de construcție și limbaj plastic ale unor imagini pentru realizarea de texte teoretice și argumentații ale proiectelor de design	x	x		x	x		x		
7	să identifice și să explice principalele concepte și teorii ale modei în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design	x	x				x			

Rezultate așteptate ale învățării		Es te ti ca ar te lo r vi zu al e I, II	Ar tă co nt e m p or a n ă I, II	P er sp ec ti v ă și ge o m et ri e d es cr ip ti v ă I, II	C o m p oz i ți e - D es ig n ve sti m e nt ar IV	Des ign vest ime ntar - dez volt are de con cep t pen tru lucr are a de lice nță	St u di i cul t u ra le : T e o ri a M o d ei I	D es ig n ve sti m e nt ar de se rie III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e pen tru lucr are a de lice nță
8	să identifice și să explice caracteristicile unui stil vestimentar în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design				X	X	X	X		
9	să identifice soluții de promovare a unui proiect de design									
10	să identifice piețele țintă pentru proiectele de design							X		
11	să identifice metode de reprezentare vizuală			X	X	X		X	X	X
Abilități Studentul/absolventul poate										
1	să creeze concepte de design și moodboards				X	X		X	X	X
2	să elaboreze proiecte de design vestimentar sau de accesorii				X	X		X	X	X
3	să realizeze schițe și variante de dezvoltare pentru proiecte de design vestimentar și de accesorii				X	X		X	X	X
4	să realizeze transformări de articole vestimentare							X		
5	să transforme și să construiască tipare								X	X

Rezultate așteptate ale învățării

	Es te ti ca ar te lo r vi zu al e I, II	Ar tă co nte m p or a n ă I, II	P er sp ec ti v ă și ge o m et ri e d e s cr ip ti v ă I, II	C o m p oz i ți e - D e s ig n ve sti m e nt ar IV	Des ign vest ime ntar - dez volt are de con cep t pen tru lucr are a de lice nță	St u di i c ul t u ra le : T e o ri a M o d ei I	D e s ig n ve sti m e nt ar d e se rie III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e p e n tru lucr are a de lice nță
6	să utilizeze software specializat pentru realizarea proiectelor de design			X	X		X	X	X
7	să realizeze fișe și descrieri tehnice pentru produse vestimentare			X	X		X	X	X
8	să comunice și să colaboreze cu alți designeri pentru realizarea de noi proiecte și produse de design vestimentar			X			X	X	
9	să realizeze documentații vizuale și teoretice pentru proiecte artistice și de design	X		X	X	X	X	X	X
10	să reprezinte prin desen creații originale sau existente, prin mijloace specifice 2D și 3D		X	X	X		X	X	X
11	să realizeze prototipuri			X			X	X	X
12	să realizeze produse unicate			X	X			X	X
13	să proiecteze și să realizeze mostre personalizate de material			X	X			X	X
14	să lucreze în oricare dintre etapele de realizare a unui proiect de design vestimentar			X	X		X	X	X
15	să planifice etapele de producție pentru realizarea unui proiect sau produs vestimentar cu resurse materiale			X	X		X	X	X
16	să se exprime oral și în scris în limba română și într-o limbă de circulație internațională	X	X			X			

Rezultate așteptate ale învățării

	Es te ti ca ar te lo r vi zu al e I, II	Ar tă co nte m p or a n ă I, II	P er sp ec ti v ă și ge o m et ri e d es cr ip ti v ă I, II	C o m p o zi ți e - D es ig n ve sti m e nt ar IV	Des ign vest ime ntar - dez volt are de con cep t pen tru lucr are a de lice nță	St u di i cul tu ra le : Te o ri a Mo d ei I	D es ig n ve sti m e nt ar d e se rie III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e p e n tru lucr are a de lice nță
17	să realizeze un portofoliu			X	X		X	X	X
	Responsabilitate și autonomie Studentul/absolventul								
1	poate să coordoneze proiecte de cercetare, documentare și design, individuale sau de grup	X	X		X	X	X	X	X
2	poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea unui proiect				X	X			
3	poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor				X	X			
4	folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și proprietății intelectuale	X	X	X	X	X	X	X	X
5	poate să preia sarcini și responsabilități în cadrul proiectelor colaborative				X				
6	poate să integreze mijloace digitale în practica artistică și de design				X	X	X	X	X
7	poate să gestioneze eficient timpul în realizarea proiectelor de cercetare sau creație	X	X	X	X	X	X	X	X

	Es te ti ca ar te lo r vi zu al e I, II	Ar tă co nt e m p or a n ă I, II	P er sp ec ti v ă și ge o m et ri e d es cr ip ti v ă I, II	C o m p oz i ți e - D es ig n ve sti m e nt ar IV	Des ign vest ime ntar - dez volt are de con cep t pen tru lucr are a de lice nță	St u di i cul t u ra le : T e o ri a M o d ei I	D es ig n ve sti m e nt ar d e se rie III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e III	A cc es or ii ve sti m e nt ar e p en tru lucr are a de lice nță
8	poate să lucreze independent în cadrul proiectelor de cercetare sau creație	X	X	X	X	X	X	X	X
9	poate să propună, dezbată și argumenteze concepte de design			X	X	X	X		
10	respectă normele de etică profesională în cadrul proiectelor de design și cercetare și în activități colaborative	X	X	X	X	X	X	X	X
11	poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect	X	X	X	X	X	X	X	X

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie, profesionale și transversale

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe-cheie	Competențe profesionale	
-----------------------------------	------------------	-------------------------	--

[illegible]

													sig n						
	Cunoștințe																		
	Studentul/absolventul poate																		
1	să identifice, să distingă și să clasifice diferitele tipuri de țesături și tehnici textile utilizate în proiecte de design vestimentar			x						x	x	x					x	x	x
2	să identifice metodele optime, etapele, soluțiile tehnice și tehnologiile necesare pentru realizarea unui produs vestimentar și de accesorii		x	x		x				x	x	x	x				x	x	x
3	să clasifice și să compare diferitele tipuri de creații vestimentare și de accesorii		x	x				x		x	x	x	x					x	x
4	să identifice sursele de documentare pentru concepte de design					x				x	x	x					x	x	x
5	să analizeze, să compare și să încadreze un proiect de design vestimentar într-un anumit stil sau curent cultural	x	x		x	x			x	x		x					x	x	x
6	să identifice elementele de construcție și limbaj plastic ale unor imagini pentru realizarea de texte teoretice și argumentații ale proiectelor de design	x			x	x			x	x		x			x		x		
7	să identifice și să explice principalele concepte și teorii ale modei în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design	x	x		x	x			x	x		x					x	x	x
8	să identifice și să explice caracteristicile unui stil vestimentar în analize teoretice și argumentații ale proiectelor de design	x			x	x			x	x		x			x		x		
9	să identifice soluții de promovare a unui proiect de design	x			x	x			x	x		x					x	x	
10	să identifice piețele țintă pentru proiectele de design		x		x	x		x				x	x	x	x	x	x	x	x
11	să identifice metode de reprezentare vizuală		x			x	x	x				x	x	x			x		
	Abilități																		
	Studentul/absolventul poate																		
1	să creeze concepte de design și moodboards	x	x			x				x	x	x	x	x		x			x

2	să elaboreze proiecte de design vestimentar sau de accesorii	x	x			x				x	x	x	x		x		x	x	x	
3	să realizeze schițe și variante de dezvoltare pentru proiecte de design vestimentar și de accesorii		x							x	x				x		x	x		
4	să realizeze transformări de articole vestimentare			x						x	x				x			x	x	
5	să transforme și să construiască tipare		x	x						x	x							x	x	
6	să utilizeze software specializat pentru realizarea proiectelor de design		x	x						x	x						x			
7	să realizeze fișe și descrieri tehnice pentru produse vestimentare		x	x						x	x						x			
8	să comunice și să colaboreze cu alți designeri pentru realizarea de noi proiecte și produse de design vestimentar	x			x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x	
9	să realizeze documentații vizuale și teoretice pentru proiecte artistice și de design	x	x			x			x	x	x		x		x	x	x	x		
10	să reprezinte prin desen creații vestimentare originale sau existente									x	x				x			x		
11	să realizeze prototipuri									x	x				x		x	x		
12	să realizeze produse unicat									x	x				x			x		
13	să realizeze mostre personalizate de material		x							x	x				x			x		
14	să lucreze în oricare dintre etapele de realizare a unui proiect de design vestimentar	x	x			x		x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
15	să planifice etapele de producție pentru realizarea unui proiect sau produs vestimentar cu resurse materiale		x	x				x				x	x		x		x		x	
16	să se exprime oral și în scris în limba română și într-o limbă de circulație internațională	x	x		x	x			x					x	x	x	x			
17	să realizeze un portofoliu		x					x	x	x	x		x	x	x		x	x	x	
	Responsabilitate și autonomie																			

Studentul/absolventul																			
1	poate să coordoneze proiecte de cercetare, documentare și design, individuale sau de grup	x	x			x		x		x	x	x	x		x		x	x	x
2	poate să aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea unui proiect	x		x		x		x				x	x		x				x
3	poate să adapteze ritmul muncii și efortul depus pentru atingerea obiectivelor	x		x				x				x	x						x
4	folosește și respectă drepturile și obligațiile care îi revin sieși sau propriei echipe din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale	x				x	x	x				x			x				x
5	poate să preia sarcini și responsabilități în cadrul proiectelor colaborative	x	x					x		x	x	x	x		x		x	x	x
6	poate să integreze mijloace digitale în practica artistică și de design		x							x	x						x	x	
7	poate să gestioneze eficient timpul în realizarea proiectelor de cercetare sau creație	x				x		x				x	x		x				x
8	poate să lucreze independent în cadrul proiectelor de cercetare sau creație	x	x					x		x	x	x	x		x		x	x	
9	poate să propună, dezbată și argumenteze concepte de design	x			x	x		x	x	x		x	x		x	x	x	x	
10	respectă normele de etică profesională în cadrul proiectelor de design	x				x	x	x				x	x		x	x	x	x	
11	poate să elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect	x	x	x				x				x	x		x				