

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2025-2026

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Licență
Denumirea programului de studii universitare de licență:	Design de obiect și creație digitală
Denumirea calificării¹ dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Design de obiect și creație digitală
Nivelul calificării (conform CNC/CEC):	Nivel 6
Titlul acordat:	Licențiat în Arte vizuale
Durata studiilor (în ani):	3
Numărul de credite (ECTS):	180 ECTS
Forma de învățământ:	Învățământ cu frecvență
Limba de predare:	Română
Locația geografică de desfășurare a studiilor:	Timișoara
Încadrarea programului de studii în domenii de știință	
Domeniul fundamental:	Științe umaniste și arte
Ramura de știință:	Arte
Domeniul de studii universitare de licență:	Arte vizuale
Denumirea domeniului <u>larg</u> de studii (conform DL-ISCED F-2013):	02 Arts and humanities / Științe umaniste și arte
Denumirea domeniului <u>restrâns</u> de studii (conform DR-ISCED F-2013):	021 Arts / Arte
Denumirea domeniului <u>detaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0212 Fashion, interior and industrial design - Interior design / Modă, design interior și design de produs

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 *Design de obiect și creație digitală* este de creație, cercetare aplicată și educație, prin asigurarea performanțelor și dezvoltării individuale, precum și valorificarea și diseminarea rezultatelor acestora, generând și transferând cunoaștere către societate prin:

- a) creație individuală și colectivă în specializarea artelor aplicate, în particular pentru *Design de obiect și creație digitală*;
- b) cercetare aplicată în specializarea designului de produs, precum și valorificarea și diseminarea rezultatelor acestor cercetări aplicate;
- c) formare inițială la nivel universitar, care să conducă la:
 - Evoluția profesională și dezvoltarea personală a absolvenților;

² Misiunea și obiectivele programului de studii trebuie să fie în concordanță cu misiunea Universității de Vest din Timișoara și cu cerințele identificate pe piața muncii.

Conform [Cartei universitare](#) (articolul 5), misiunea generală a UVT este de educație și cercetare avansată, generând, transferând și certificând cunoaștere către societate prin:

- a) formarea inițială și continuă de tip universitar și postuniversitar, în scopul dezvoltării profesionale și personale a studenților, studenților-doctoranzi și cursanților, precum și în vederea inserției pe piața muncii a absolvenților și satisfacerii nevoii de competență a mediului socio-economic;
- b) cercetarea științifică, dezvoltarea, inovarea și transferul tehnologic, prin creația individuală și colectivă, relevante pentru progresul cunoașterii și mediul socio-economic;
- c) implicarea în comunitate, prin desfășurarea unor activități comune în beneficiul universității și al mediului social, economic și cultural.

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, precum și prin formarea și promovarea valorilor democratice, ale statului de drept și ale drepturilor și libertăților fundamentale, pregătind cetățeni activi și implicați în societate.

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

- promovarea cercetării științifice, a dezvoltării și inovării, a transferului tehnologic, 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;
- afilierea la alianțe universitare europene.

- Inserția profesională a absolvenților;
- Satisfacerea nevoilor de competențe ale mediului cultural și economic pentru design de obiect și creație digitală.

UVT își asumă misiunea proprie de catalizator al dezvoltării societății românești prin crearea unui mediu inovativ și participativ de creație și cercetare aplicată pentru *design de obiect și creație digitală*, de învățare, transferând spre comunitate competențe și cunoștințe prin serviciile care le oferă partenerilor din mediul economic și socio-cultural. Realizarea misiunii programului de studii universitare de licență *Design de obiect și creație digitală* se concretizează în următoarele obiective:

- a) promovarea creației și a cercetării aplicate din specializarea *Design de obiect și creație digitală*;
- b) formarea inițială resurselor umane calificate pentru calificarea *Design de obiect și creație digitală*;
- c) dezvoltarea gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare.

Obiectivele programului de studii universitare *Design de obiect și creație digitală* sunt de a pregăti studenții în mod specific pentru o carieră în domeniu, oferindu-le competențele necesare pentru profesia de designer de produs.

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

A. COMPETENȚE³

Competențe-cheie⁴:

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

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.

- Competențe antreprenoriale;
- Competențe de conștientizare și exprimare culturală.

Competențe profesionale⁵:

- *Asigură legătura cu inginerii* - Colaborează cu inginerii pentru a asigura o înțelegere comună și pentru a discuta proiectarea, dezvoltarea și îmbunătățirea produselor;
- *Determină caracterul adecvat al materialelor* - La proiectarea produselor, determină dacă materialele sunt adecvate și disponibile pentru producție;
- *Efectuează activități de idee* - Implementează diverse tehnici pentru a genera idei. Schițarea, crearea de prototipuri și brainstormingul sunt exemple ale acestor tehnici;
- *Efectuează cercetare de piață* - Culege, evaluează și reprezintă date privind piața-țintă și clienții pentru a facilita dezvoltarea strategică și studiile de fezabilitate. Identifică tendințele pieței;
- *Efectuează cercetare în legătură cu curentele din design* - Efectuează cercetare cu privire la evoluțiile prezente și viitoare și la curentele din design, precum și la caracteristicile-țintă conexe ale pieței;
- *Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare* - Enunță specificațiile de proiectare, cum ar fi materialele și piesele care trebuie utilizate și o estimare a costurilor;
- *Prezintă propuneri de design artistic* - Elaborează și prezintă sugestii detaliate de design pentru o anumită producție unui grup mixt de persoane, inclusiv personal tehnic, artistic și de conducere;
- *Realizează schițe de proiectare* - Creează fotografii în stare brută pentru a contribui la elaborarea și comunicarea conceptelor de proiectare;
- *Respectă documentul informativ transmis de client* - Interpretează și răspunde cerințelor și așteptărilor, astfel cum au fost discutate și convenite cu clienții;
- *Respectă termenele* - Se asigură că procesele operaționale sunt încheiate la o dată convenită anterior;
- *Aplică tehnici de imagistică 3D* - Pune în aplicare o varietate de tehnici, cum ar fi modelarea digitală, modelarea curbelor și scanarea 3D pentru a crea, a edita, a conserva și a utiliza imagini 3D, cum ar fi norul de puncte, grafica vectorială 3D și formele de suprafață 3D;
- *Concepe și execută modelul fizic al unui produs* - Construiește un model al produsului din lemn, argilă sau alte materiale utilizând unelte manuale sau electrice;

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.

- *Concepe și execută modelul virtual al unui produs* - Creează un model grafic matematic sau tridimensional al produsului pe calculator prin utilizarea unui sistem CAE sau a unui calculator;
- *Creează modele de bijuterii* - Creează noi modele de bijuterii și produse și modifică modele existente;
- *Desenează schițe* - Desenează specificații de proiectare pentru utilaje, echipamente și structuri de construcții. Specifică materialele care ar trebui utilizate și dimensiunea componentelor. Prezintă unghiuri și perspective diferite ale produsului;
- *Proiectează prototipuri* - Proiectează prototipuri de produse sau componente ale produselor prin aplicarea principiilor de proiectare și inginerie;
- *Se adaptează la noi materiale pentru design* - Fără a neglija tehnicile și materialele mai tradiționale, monitorizează inovația în domeniul materialelor, cum ar fi rășinile, materialele plastice, vopselele, metalele noi etc., Dezvoltă capacitatea de a le utiliza și de a le include în proiectele de design;
- *Utilizează software pentru design specializat* - Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilității a unui software specializat;
- *Creează personaje 3D* - Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitalizarea de personaje proiectate anterior cu ajutorul instrumentelor specializate 3D;
- *Redă imagini 3D* - Utilizează instrumente specializate pentru a transforma modelele cu structură de fire 3D în imagini 2D cu efecte fotorealiste 3D sau cu redare non-fotorealistă pe calculator;
- *Dezvoltă idei creative* - Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative;
- *Creează imagini digitale* - Creează și prelucrează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care descriu obiecte animate sau care ilustrează un proces, utilizând animația pe calculator sau programe de modelare;
- *Dezvoltă conținut digital* - Creează și editează conținut digital în diferite formate, se exprimă prin mijloace digitale.

Competențe transversale⁶:

- *Gândește analitic* - Gândește folosind logica și raționamentul pentru a identifica punctele tari și punctele slabe ale soluțiilor alternative, concluziilor sau abordărilor problemelor;
- *Lucrează în echipe* - Lucrează cu încredere în cadrul unui grup, fiecare făcându-și partea lui în serviciul întregului.

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

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII⁷

a) **Cunoștințe**⁸ - 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**:

- C1. Identifică tehnologiile de fabricație și a proceselor de producție aplicabile pentru diverse materiale și componente.
- C2. Identifică principiile de analiză a costurilor și estimare bugetară pentru proiectarea de produse.
- C3. Examinează principiile fundamentale de design și estetică aplicabile în realizarea produselor.
- C4. Creează și evaluează conceptele de design pentru produse specifice.
- C5. Alege tehnicile de comunicare vizuală și argumentare verbală pentru prezentarea ideilor de design unui public variat.
- C6. Identifică principiile de bază în realizarea schițelor de design și a tehnicilor de desen manual și digital.
- C7. Investighează diferitele tipuri de materiale utilizate în designul de produs, inclusiv proprietățile și caracteristicile lor.
- C8. Estimează impactul materialelor asupra sustenabilității și durabilității produselor.
- C9. Determină adecvat procesele tehnologice de prelucrare a materialelor și a cerințelor de producție.
- C10. Investighează diferite tehnici de generare a ideilor, prin metode de dezvoltare a creativității.
- C11. Apreciază procesele creative și a modul în care acestea contribuie la dezvoltarea conceptelor inovatoare.
- C12. Deosebește procesele tehnologice pentru diferite tipuri de materiale și alegerea acestora în funcție de cerințele produsului.
- C13. Stabilește aparatura și tehnologiile în realizarea modelului fizic al produsului și înțelege utilizarea corectă a acestora pentru a obține rezultatele dorite.
- C14. Adaptează conceptul la software-urile specializate pentru crearea și manipularea modelelor 3D
- C15. Apreciază asupra tehnicilor de texturare, aplicarea de materiale și iluminare pentru a adăuga realism personajelor 3D.

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.

- C16. Investighează materialele noi și procesele tehnologice care pot inspira soluții creative în modelarea 3D.
- C17. Combinați teorii și metodologii ce susțin dezvoltarea ideilor creative în realizarea personajelor, obiectelor și ambianțelor 3D.
- C18. Clasifică principiile și tehnicile de creare a modelelor 3D și utilizarea acestora în procesul de design.
- C19. Explorează programele și platformele specializate utilizate în designul 3D și redarea imaginilor.
- C20. Analizează datele culese, inclusiv sondaje, interviuri și concurența.
- C21. Interpretează datele sintetizate comportamentale pentru a defini profilul clientului țintă.
- C22. Examinează principalele curente și tendințe istorice și contemporane în design.
- C23. Selectează tehnici de cercetare relevante pentru identificarea tendințelor emergente și previzionarea direcțiilor viitoare din design.
- C24. Selectează documentele informative esențiale (specificații, cerințe tehnice, așteptări).
- C25. Comunică eficient cu clientul, adresând orice neclarități și stabilind înțelegeri comune.
- C26. Estimează principiile de bază de inginerie aplicabile în designul de produs, inclusiv materiale, procese de fabricație și ergonomia.
- C27. Investighează conceptele tehnice utilizate în domeniul ingineriei pentru a putea comunica eficient cu inginerii.
- C28. Prioritizează procesele și gestionează timpul în procesul de proiectare a produselor.
- C29. Stabilește tehnicile de planificare și organizare a sarcinilor care ajută la respectarea termenelor stabilite.
- C30. Analizează cerințele funcționale, estetice și tehnice ale produsului în vederea realizării modelului virtual în medii asistate de calculator.
- C31. Analizează tipologii, stiluri și tehnici de realizare a bijuteriilor, în raport cu contextul cultural, funcțional și tehnologic al produsului de design.
- C32. Analizează cerințele funcționale, structurale și estetice ale obiectului tehnic pentru a stabili criterii de proiectare coerente în etapa de schițare.
- C33. Analizează cerințele funcționale, ergonomice și tehnologice ale produsului pentru definirea specificațiilor de proiectare a prototipului.
- C34. Analizează caracteristicile tehnice, ecologice și estetice ale materialelor inovatoare și tradiționale în vederea integrării lor în procesul de proiectare.
- C35. Analizează funcționalitățile software-urilor specializate în raport cu cerințele proiectului de design, alegând instrumentele digitale potrivite fiecărei etape de lucru.
- C36. Analizează structura vizuală, compozițională și narativă a imaginilor digitale, în funcție de scopul comunicării vizuale și mediul de prezentare.
- C37. Analizează caracteristicile conținutului digital în funcție de tipul mesajului, publicul-țintă și mediul de difuzare (web, multimedia, interactiv).

C38. Cunoaște structura și funcționalitatea principalelor tehnici de imagistică 3D (modelare poligonală, modelare NURBS, scanare 3D).

C39. Investighează metodologiile de analiză și sinteză aplicate în procesul de design de produs.

C40. Adaptează rezultatele ideății la nevoilor utilizatorilor și cerințele pieței.

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**:

A1. Identifică și selectează materialele adecvate pentru proiectele de design de produs în funcție de specificațiile tehnice și de utilizare.

A2. Estimează costurile de producție pentru materiale și componente, având în vedere factorii economici și cerințele proiectului.

A3. Elaborează documentația tehnică și specificațiile detaliate pentru componentele necesare.

A4. Adaptează și explica ideile de design pentru diferite categorii profesionale (tehnic, artistic, managerial etc)

A5. Realizează schițe manuale și digitale care să exprime clar idei și concepte de design.

A6. Demonstrează aptitudini de compunere a imaginilor brute pentru a documenta și comunica ideile de design într-o formă vizuală adecvată.

A7. Evaluează și selectează materialele în funcție de specificațiile proiectului și cerințele de funcționalitate.

A8. Analizează costurile și disponibilitatea materialelor, raportat la bugetul și volumul producției.

A9. Realizează schițe și transpuneri fizice și virtuale rapide care să comunice eficient conceptul de design propus.

A10. Utilizează unelte manuale și tehnologii de prototipare rapidă în mod eficient și sigur pentru a crea un model fizic.

A11. Demonstrează abilitatea de a combina diferite elemente ale modelului folosind tehnici adecvate și de a efectua finisaje de detaliu.

A12. Creează modele 3D de personaje, obiecte și ambianțe, utilizând tehnici avansate de sculptură digitală și modelare poligonală.

A13. Folosește instrumentele de modelare 3D pentru a realiza, modifica și optimiza modelele de personaje, obiecte și ambianțe, din forme de bază până la detalii complexe.

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.

- A14. Dezvoltă abilități de a îmbina aspectele vizuale și funcționale pentru a crea soluții creative și atractive
- A15. Utilizează software-ul specializat pentru redarea modelelor 3D în imagini 2D, aplicând efecte de iluminare, texturare și animație.
- A16. Evaluează date de piață și interpretează tendințele, modele și preferințe ale consumatorilor.
- A17. Analizează critic informațiile obținute în cercetarea curentelor din design și de a extrage concluzii relevante.
- A18. Interpretează evoluțiile curentelor de design și de a propune soluții creative în conformitate cu cerințele pieței.
- A19. Comunică eficient cu clientul, adresând orice neclarități și stabilind înțelegeri comune.
- A20. Colaborează eficient cu inginerii pentru a înțelege cerințele tehnice și pentru a dezvolta soluții de design care să răspundă acestora.
- A21. Stabilește și organizează termene realiste pentru finalizarea și predarea unui proiect.
- A22. Prioritizează sarcinile în funcție de termenele limită și resursele disponibile.
- A23. Evaluează corectitudinea dimensională, funcționalitatea și coerența formală a modelului virtual generat în cadrul unui sistem CAE.
- A24. Creează modele tridimensionale digitale precise și funcționale, utilizând software specializat pentru simulare, proiectare și randare.
- A25. Evaluează potențialul estetic, simbolic și funcțional al materialelor și formelor utilizate în modelele de bijuterii create sau modificate.
- A26. Creează modele originale sau reinterpretate de bijuterii, integrând principii de compoziție, ergonomie și expresivitate în procesul de proiectare.
- A27. Evaluează adecvarea alegerii materialelor, dimensiunilor și soluțiilor constructive propuse prin schițe tehnice în raport cu funcționalitatea și contextul de utilizare.
- A28. Creează schițe tehnice și ilustrative care prezintă din multiple perspective forma, structura, materialele și funcționalitatea unui produs sau echipament.
- A29. Evaluează fezabilitatea și eficiența soluțiilor propuse în proiectarea prototipului, prin raportare la criterii de sustenabilitate, cost și performanță.
- A30. Creează prototipuri de produs sau componente, integrând principii de design, inginerie și modelare digitală în vederea testării funcționale.
- A31. Evaluează compatibilitatea noilor materiale cu funcționalitatea, durabilitatea și expresivitatea produselor de design.
- A32. Creează soluții de design care valorifică potențialul expresiv și tehnologic al materialelor emergente în combinație cu cele tradiționale.
- A33. Evaluează eficiența și acuratețea procesului de modelare digitală, randare sau simulare realizat cu ajutorul programelor specializate.
- A34. Creează modele digitale complexe utilizând aplicații software avansate, demonstrând coerență estetică, funcțională și tehnică în soluțiile propuse.

- A35. Evaluează calitatea tehnică, expresivitatea vizuală și relevanța conceptuală a imaginilor digitale bidimensionale și tridimensionale realizate.
- A36. Creează și editează imagini digitale animate sau statice, utilizând programe de grafică 2D/3D și instrumente de animație digitală.
- A37. Evaluează calitatea și eficiența comunicativă a conținutului digital creat, în raport cu obiectivele vizuale, tehnice și narative ale proiectului.
- A38. Creează și editează conținut digital original (imagini, animații, texte, materiale multimedia), folosind software și instrumente adecvate scopului proiectului.
- A39. Creează modele 3D complexe prin îmbinarea mai multor surse de date și tehnici de modelare.
- A40. Elaborează soluții originale de design 3D, ținând cont de cerințele estetice, tehnice și funcționale.
- A41. Capacitatea de a analiza complexitatea unui produs din punct de vedere al funcționalității, esteticii și tehnologiei.
- A42. Sintetizează informații complexe și de a le integra într-un concept coerent de design.
- A43. Propune soluții inovative și eficiente pentru optimizarea proceselor de design, având în vedere constrângerile de timp, costuri și resurse.
- A44. Colaborează cu colegii într-un mediu de echipă pentru realizarea unui proiect de design de produs.
- A45. Contribuie activ la realizarea sarcinilor, respectând termenele și livrabilele stabilite de echipă.

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*:

- R1. Asigură conformitatea specificațiilor tehnice cu reglementările și standardele de siguranță.
- R2. Prezintă autonomie în inițierea și dezvoltarea unor concepte de design inovative care să răspundă cerințelor proiectului.
- R3. Lucrează independent în fazele inițiale de concept și de documentare vizuală, contribuind la crearea unei prezentări coerente.
- R4. Își asumă responsabilități în luarea deciziilor privind selecția materialelor potrivite, ținând cont de calitate, durabilitate și impact ecologic.
- R5. Lucrează eficient atât individual, cât și în echipă, pentru a contribui la generarea ideilor și modelelor tridimensionale.

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

- R6. Identifică și rezolvă eventualele probleme apărute în timpul realizării modelului, demonstrând autonomie în adaptarea soluțiilor la condițiile de muncă.
- R7. Organizează etapele de design ale unui personaj 3D, de la conceptul inițial până la modelul final, respectând termenele și cerințele tehnice ale proiectului.
- R8. Lucrează independent în procesul de dezvoltare a ideilor creative, de la inițierea conceptului până la prototip.
- R9. Lucrează independent la dezvoltarea unui proiect de design 3D, demonstrând creativitate și adaptabilitate la diferite cerințe vizuale.
- R10. Asumă responsabilitatea în luarea deciziilor pe baza datelor de cercetare.
- R11. Formulează recomandări informate și de a propune direcții de design responsabile, adaptate nevoilor actuale și viitoare ale pieței.
- R12. Dezvoltă abilitatea de a gestiona relația cu clientul, identificând și soluționând eventualele probleme înainte de finalizarea proiectului.
- R13. Coordonează și facilitează întâlnirile între echipa de design și ingineri pentru a asigura o înțelegere comună a cerințelor și obiectivelor proiectului.
- R14. Este autonom în gestionarea și integrarea feedback-ului continuu din partea inginerilor pentru a asigura succesul proiectului și îmbunătățirea continuă a produsului.
- R15. Gestionează situațiile neprevăzute și de a găsi soluții eficiente pentru a menține respectarea termenelor fără a compromite calitatea muncii.
- R16. Propune soluții digitale inovatoare pentru optimizarea designului virtual, asumându-și responsabilitatea pentru integrarea acestuia în procesul general de dezvoltare a produsului."
- R17. Propune concepte inovatoare de bijuterii, asumându-și responsabilitatea pentru coerența artistică și viabilitatea tehnologică a produsului finit.
- R18. Propune soluții grafice relevante și complete pentru documentarea vizuală a proiectului, asumându-și responsabilitatea pentru claritatea, precizia și expresivitatea schiței.
- R19. Propune și gestionează soluții de prototipare adaptate diferitelor etape ale procesului de design, asumându-și responsabilitatea pentru coerența și aplicabilitatea proiectului.
- R20. Propune direcții de cercetare aplicată și integrare a materialelor inovatoare în proiectele proprii, asumându-și responsabilitatea pentru sustenabilitatea și originalitatea produsului final.
- R21. Propune soluții inovatoare de design digital, asumându-și responsabilitatea pentru integrarea fluentă a tehnologiei în procesul creativ
- R22. Propune soluții vizuale originale și inovatoare în procesul de comunicare grafică digitală, asumându-și responsabilitatea pentru coerența și impactul estetic al produsului realizat.
- R23. Propune concepte de conținut digital inovator, asumându-și responsabilitatea pentru coerența mesajului și impactul său vizual și comunicativ în mediul digital.
- R24. Își asumă responsabilitatea pentru analiza critică a etapelor de lucru într-un proiect 3D.
- R25. Gestionează procesul de design, incluzând analiza cerințelor inițiale, sinteza ideilor și prezentarea soluțiilor finale.
- R26. Evaluează și ia decizii privind impactul ecologic și economic al produselor proiectate.

R27. Colaborează cu colegii într-un mediu de echipă pentru realizarea unui proiect de design de produs.

R28. Asumă responsabilitățile echipei de lucru și contribuția la îndeplinirea obiectivelor comune, la standarde ridicate.

R29. Își asumă responsabilitatea pentru propriile sarcini, asigurându-se că acestea sunt realizate la standarde ridicate.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- Designer de produse – cod ESCO 2163.1

Alte ocupații pentru care programul de studii formează competențe:

- Modelator 3D – cod ESCO 2166.1
- Creator de artă digitală/creatoare de artă digitală – cod ESCO 2166.5

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. În cadrul programului de studii universitare de licență *Design de obiect și creație digitală* flexibilizarea este asigurată prin componenta disciplinelor opționale, facultative și complementare. Disciplinele opționale valorizează și nuanțează conținutul și traseul flexibil al formării absolventului. Din punct de vedere epistemic, disciplinele opționale definitivează, prin particularizarea conținutului, traseele particulare.

Aceste discipline sunt, după cum urmează:

Anul II:

Animație 3D I

Sculptură digitală pentru gaming I

Animație 3D II

Sculptură digitală pentru gaming II

Anul III:

Design de obiect pentru spațiul ambiental I

Tehnici de transpunere analogice și digitale I

Design de obiect pentru spațiul ambiental II

Tehnici de transpunere analogice și digitale II

Obiecte și structuri pentru mediul digital I

Concept design pentru gaming I

Obiecte și structuri pentru mediul digital II

Concept design pentru gaming II

Pentru disciplinele de mai sus opțiunea se realizează conform principiului 1 din 2.

Dacă competențele profesionale conduc în mod natural spre rezultate așteptate ale învățării clare, articulate și nișate, ca urmare a acestora, pe lângă disciplinele consacrate de design de obiect, propunem și altele, cum sunt: *Sculptură digitală pentru gaming, Tehnici de transpunere analogice și digitale, Obiecte și structuri pentru mediul digital, Concept design pentru gaming, Animație 3D*. Printre cele mai relevante direcții în care anticipăm evoluțiile ulterioare ocupaționale și de calificare s-ar putea regăsi:

- Proiectarea de asset-uri digitale virtuale – prin utilizarea tehnologiilor digitale;
- Resursele digitale pentru jocuri video – modelare 3D, texturare și animație pentru medii interactive;
- Dezvoltarea de resurse grafice și obiecte digitale pentru diverse medii virtuale.

Aceste modificări pot determina în viitor o schimbare semnificativă a paradigmei socio-culturale și, implicit, a competențelor dobândite de absolvenți.

Disciplinele menționate anterior nuanțează axiologic traseul flexibil individual. Acestea oferă competențe, abilități și elemente de responsabilitate și autonomie distincte dar, convergente, în baza ESCO.

În cadrul disciplinelor facultative, studentul își poate particulariza traseul de învățare prin parcurgerea disciplinei *Competențe de antreprenoriat – aplicații practice*. Aceasta vine în completare unei alte discipline obligatorii complementare, *Competențe de antreprenoriat*, ambele fiind gândite pentru a le oferi studenților competențe specifice pentru antreprenoriat, întrucât mulți dintre absolvenți devin liber profesioniști (freelanceri) autorizați.

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 fiecărui an universitar.

Disciplinele facultative sunt propuse pentru semestrele 1-6 de către Departamentul de Design și Arte Aplicate, care gestionează programul de studii, dar pot fi alese și din pachetele oferite de alte facultăți ale UVT.

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 3, 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 inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora*, pentru ca

studentii 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.

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 studiu 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. Studenții au obligația de a se prezenta la toate sesiunile de pre-licență programate.

Înscrierea la examenul de finalizare a studiilor este condiționată de alegerea de către student a temei lucrării de finalizare a studiilor în cel mult 60 de zile de la începutul anului universitar al anului de studii terminal.

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 similitudine* rezultat ca urmare a verificării originalității lucrării de finalizare a studiilor universitare printr-un soft specializat, pe platforma de e-learning a UVT.

Conform structurii anului universitar, la UVT examenele de finalizare a studiilor universitare se pot organiza în 3 sesiuni, de regulă în lunile iulie, septembrie și februarie.

7. Pregătirea pentru profesia didactică (dacă este cazul)

Studentii 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 2025-2026

Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite
					Număr de ore/săptămână				C		S	L	P		
					C	S	L	P							
Discipline fundamentale															
1.	Istoria artei: Originile Artei: Preistoria și Marile Civilizații Antice	DF	DOB	FADLDO 1101	1	1			2						
2.	Istoria artei: Artă Europeană între Evul Mediu și Epoca Luminilor	DF	DOB	FADLDO 1201						1	1			2	
3.	Anatomie aplicată și ergonomie I	DF	DOB	FADLDO 1102	1	1			2						
4.	Anatomie aplicată și ergonomie II	DF	DOB	FADLDO 1202						1	1			2	
5.	Geometrie descriptivă și perspectivă	DF	DOB	FADLDO 1103		1			2						
6.	Desen tehnic	DF	DOB	FADLDO 1204								1		2	
7.	Studiul desenului I	DF	DOB	FADLDO 1105	1	1			2						
8.	Studiul desenului II	DF	DOB	FADLDO 1205							2			2	
9.	Studiul culorii I	DF	DOB	FADLDO 1106	1	1			2						
10.	Studiul culorii II	DF	DOB	FADLDO 1206							2			2	
11.	Compoziție bi și tridimensională I	DF	DOB	FADLDO 1107	1	1			3						
12.	Compoziție bi și tridimensională II	DF	DOB	FADLDO 1207							2			3	
Discipline de specializare															
13.	Procesarea digitală a imaginii I	DS	DOB	FADLDO 1108	1		1		3						
14.	Procesarea digitală a imaginii II	DS	DOB	FADLDO 1208						1		1		2	

15.	Design de obiect I	DS	DOB	FADLDO 1109	2		2		5				
16.	Design de obiect II	DS	DOB	FADLDO 1209						1		3	5
17.	3D Design I	DS	DOB	FADLDO 1110	1		1		3				
18.	3D Design II	DS	DOB	FADLDO 1210						1		1	3
19.	Machetare I	DS	DOB	FADLDO 1111			1		3				
20.	Machetare II	DS	DOB	FADLDO 1211								1	2
21.	Elemente de marketing pentru design	DS	DOB	FADLDO 1212						1	1		2
Discipline complementare													
22.	Limba străină (engleză, franceză, italiană, germană) I	DC	DOP	FADLDO 1113		2			2				
23.	Limba străină (engleză, franceză, italiană, germană) II	DC	DOP	FADLDO 1213							2		2
24.	Educație fizică I	DC	DOP	FADLDO 1114			1		1				
25.	Educație fizică II	DC	DOP	FADLDO 1214								1	1
26.	Etică și integritate academică	DC	DOB	FADLDO 1115	1				1				
27.	Scriere academică	DC	DOB	FADLDO 1216							1		1
28.	Consiliere profesională și orientare în carieră	DC	DOB	FADLDO 1117		1			1				
Total					10	9	6			6	12	8	
Total ore didactice pe săptămână					25				30+2	26			

*Numărul total de ore pentru disciplina Voluntariat este aferent unui semestru

Discipline facultative														
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplin ă	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.	Modelaj I	DC	DFA	FADLDO 1118			1		2					
2.	Modelaj II	DC	DFA	FADLDO 1218								1	2	

3.	Voluntariat I	DC	DFA	FADLDO 1119				60*	2					
4.	Voluntariat II	DC	DFA	FADLDO 1219								60 *		2

Anul de studii II

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 ore/săptămână		C	S	L	P	
					C	S	L	P							
Discipline fundamentale															
1.	Istoria artei: Trecerea către Modernitate	DF	DOB	FADLDO 2101	1	1			2						
2.	Istoria artei: de la avangarda la arta contemporană	DF	DOB	FADLDO 2201						1	1			2	
3.	Ergonomie I	DF	DOB	FADLDO 2102	1	1			2						
4.	Ergonomie II	DF	DOB	FADLDO 2202						1	1			2	
Discipline de specializare															
5.	Design de bijuterie I	DS	DOB	FADLDO 2103	1		1		3						
6.	Design de bijuterie II	DS	DOB	FADLDO 2203						1		1		3	
7.	Tehnologii și materiale I	DS	DOB	FADLDO 2104	1		1		4						
8.	Tehnologii și materiale II	DS	DOB	FADLDO 2204						1		1		3	
9.	Design de de produs I	DS	DOB	FADLDO 2105	2		3		7						
10.	Design de de produs II	DS	DOB	FADLDO 2205						2		3		7	
11.	3D Design III	DS	DOB	FADLDO 2106	1		1		4						
12.	3D Design IV	DS	DOB	FADLDO 2206						1		1		3	
13.	Animație 3D I	DS	DOP	FADLDO 2108	1		1		4						
14.	Sculptură digitală pentru gaming I	DS	DOP	FADLDO 2109											
15.	Animație 3D II	DS	DOP	FADLDO 2208											
										1		1		3	

16.	Sculptură digitală pentru gaming II	DS	DOP	FADLDO 2209										
17.	Practica de specialitate II	DS	DOB	FADLDO 2210							84/sem			3
Discipline complementare														
18.	Limba străină (engleza, franceza, italiana, germana) III	DC	DOP	FADLDO 2111		2				2				
19.	Limba străină (engleza, franceza, italiana, germana) IV	DC	DOP	FADLDO 2211							2			2
20.	Educație fizică III	DC	DOP	FADLDO 2112			1			1				
21.	Educație fizică IV	DC	DOP	FADLDO 2212								1		1
22.	Competențe de antreprenoriat	DC	DOB	FADLDO 2113	1	1				2				
23.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale I	DC	DOP	FADLDO 2214							1	1		2
Total					9	5	8			30+1	9	5	8	6
Total ore didactice pe săptămână					22					30+1	28			

Discipline facultative																		
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplină	Semestrul I					Număr de credite	Semestrul II				Număr de credite			
					Număr de ore/ săptămână				C		S	L	P	Număr de ore/ săptămână				
					C	S	L	P						C		S	L	P
1.	Competențe de antreprenoriat-aplicații practice	DC	DFA	FADLDO 2215									2		2			
2.	Bionică I	DC	DFA	FADLDO 2116	1	1			2									
3.	Bionică II	DC	DFA	FADLDO 2216						1	1				2			
4.	Voluntariat III	DC	DFA	FADLDO 2117				60 *	2									
5.	Voluntariat IV	DC	DFA	FADLDO 2217										60 *	2			

*Numărul total de ore pentru disciplina Voluntariat este aferent unui semestru

Anul de studii III

An universitar 2027-2028

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	
Discipline fundamentale														
1.	Metodologia cercetării lucrării de licență	DS	DOB	FADLDO 3101	1	2			3					
2.	Istoria designului - Reforma Estetică Modernă: Artă, Arhitectură și Design	DF	DOB	FADLDO 3102	1	1			2					
3.	Istoria designului III	DF	DOB	FADLDO 3202						1	1			2
Discipline de specializare														
4.	Design de produs pentru lucrarea de licență I	DS	DOB	FADLDO 3103	3		6		10					
5.	Design de produs pentru lucrarea de licență II	DS	DOB	FADLDO 3203						3		5		10
6.	Design de obiect pentru spațiul ambiental I	DS	DOP	FADLDO 3104	1		1		5					
7.	Tehnici de transpunere analogice și digitale I			FADLDO 3105										
8.	Design de obiect pentru spațiul ambiental II	DS	DOP	FADLDO 3204						1		1		7
9.	Tehnici de transpunere analogice și digitale II			FADLDO 3205										
10.	Obiecte și structuri pentru mediul digital I	DS	DOP	FADLDO 3103	1		4		8					
11.	Concept design pentru gaming I			FADLDO 3104										
12.	Obiecte și structuri pentru mediul digital II	DS	DOP	FADLDO 3203						2		5		9
13.	Concept design pentru gaming II			FADLDO 3204										
14.	Elaborarea lucrării de licență	DS	DOB	FADLDO 3205									5	2
Discipline complementare														
15.	Disciplină complementară opțională care formează competențe transversale II	DC	DOP	FADLDO 3106	1	1			2					
Total					8	4	11		30	7	1	16		30

Total ore didactice pe săptămână	23		24	
---	----	--	----	--

Discipline facultative														
Nr. crt.	Disciplina	C1	C2	Cod disciplin ă	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	
3.	Voluntariat I	DC	DFA	FADLDO 3107				60*	2					
4.	Voluntariat II	DC	DFA	FADLDO 3206									60*	2

*Numărul total de ore pentru disciplina Voluntariat este aferent unui semestru

Legendă

C1	criteriul conținutului
C2	criteriul obligativității
DF	discipline fundamentale
DS	discipline de specializare
DC	discipline complementare
DOB	discipline obligatorii (impuse)
DOP	discipline opționale (la alegere)
DFA	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 / lucrări practice
P	activitate didactică de tip stagiu de practică

Codul disciplinei: <facultate><departament><nr. disciplină>

BILANȚ GENERAL I (după criteriul conținutului)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore									
		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	98	210	56	56	40	54	194	320	514	25,40 %
2.	De specializare	112	168	168	280	142	346	422	794	1216	60,08 %
3.	Complementare	14	112	28	112	14	14	56	238	294	14,53 %
TOTAL		224	490	252	448	196	414	672	1352	2024	100%

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	224	406	210	322	118	258	552	986	1538	75,99 %	
2.	Opțională	0	84	42	126	78	156	120	366	486	24,01 %	min. 15%
TOTAL		224	490	252	448	196	414	672	1352	2024	100,00 %	
3.	Facultative	0	148	28	176	0	120	28	444	472	-	Nu intră în calculul totalurilor
Raport total ore de aplicare practică (S/L/P) / ore de curs								0,5				

Responsabil program de studii,
lect. univ. dr. Eniko Szucs

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

Decan,
prof. 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 și
corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie,
profesionale și transversale