

**FIȘA DISCIPLINEI\***  
**Design media**

**1. Date despre program**

1.1 Instituția de învățământ superior	Univesitatea „Aurel Vlaicu” din Arad
1.2 Facultatea / Departamentul	Design
1.3 Catedra	Design, comunicare vizuală și arte aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii	Zi/ licențiat în modă – design vestimentar 216307/ Designer Vestimentar216311/Asistent de Cercetare in Arte Plastice Textile (Tapiserie, Contexturi, Moda, Imprimeuri) / 216304Costumier

**2. Date despre disciplină**

2.1 Denumirea disciplinei	AIBS5A12 Design media						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	O DS

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 1.0 curs	1	0.0 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 1.0 curs	14	0.0 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări					2
Alte activități.....					-
<b>3.7 Total ore studiu individual</b>		47			
<b>3.9 Total ore pe semestru</b>		75			
<b>3.10 Numărul de credite</b>		3			

**4. Precondiții (acolo unde este cazul)**

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

**5. Condiții (acolo unde este cazul)**

5.1. de desfășurare a cursului	•
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	•

**6. Competențele specifice acumulate**

\* În vederea completării corecte a fișei disciplinei, cadrele didactice sunt invitate să consulte Ghidul de Completare a Fișei Disciplinei.

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operarea cu limbajul și materialele specifice artelor vizuale.</li> <li>• Utilizarea tehnologiei și a proceselor operative specifice.</li> <li>• Planificarea și administrarea proiectelor de complexitate redusă, specifice programului de studii.</li> <li>• Elaborarea, dezvoltarea și pregătirea colecțiilor, conform termenelor și calendarelor prestabilite; crearea de schițe/modele adaptate anumitor concepte de modă și stiluri de viață.</li> <li>• Gestionarea strategiilor de elaborare, implementare și promovare a produsului/ proiectului de design.</li> <li>• Acordarea serviciilor de consiliere în mediul socio-profesional.</li> </ul>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicarea unor strategii de muncă riguroasă, eficientă și responsabilă, de punctualitate și răspundere personală față de rezultat, pe baza principiilor, normelor și valorilor de etică profesională.</li> <li>• Identificarea rolurilor și responsabilităților într-o echipă plurispecializată și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei.</li> <li>• Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și a tehnicilor de învățare pentru o dezvoltare adecvată.</li> </ul>

#### 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asimilarea de către student a cunoștințelor din domeniul Designului media (a animației 2D-3D și a imaginii video)</li> </ul>
7.2 Obiectivele specifice	Înțelegerea principiilor avansate de animație, aplicarea metodelor de lucru specifice; abordarea temelor de specialitate, pregătirea prototipurilor, emanciparea limbajului vizual

#### 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Noțiuni introductive, Motion Graphic (Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe Premiere / Adobe After Effects).	- Prelegere - Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	4 ore
- Crearea unui Storyboard - introducere în storyboarding	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	2 ore
- Filmarea / animația 2D / Animația 3D /	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	5 ore
- Montajul fotogramelor sau a imaginii video/ procesarea și editarea imaginilor video	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	3 ore

Bibliografie:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krasner, John, <i>Motion Graphic Design</i>, Focal Press, New York and London, 2013</li> <li>2. Julius ED., Wiedemann, <i>Advertising Now. TV Commercials</i>, Taschen GmbH, Köln, 2009</li> <li>3. Selby, Andrew, <i>Animation</i>, Laurence King Publishing, London, 2013</li> </ol>		
8. 2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
Noțiuni introductive, Motion Graphic (Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe Premiere / Adobe After Effects).	- Prelegere - Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	4 ore
- Crearea unui Storyboard - introducere în storyboarding	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	2 ore
-Filmarea / animația 2D / Animația 3D /	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	5 ore
-Montajul fotogramelor sau a imaginii video/ procesarea și editarea imaginilor video	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	3 ore
Bibliografie		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krasner, John, <i>Motion Graphic Design</i>, Focal Press, New York and London, 2013</li> <li>2. Julius ED., Wiedemann, <i>Advertising Now. TV Commercials</i>, Taschen GmbH, Köln, 2009</li> <li>3. Selby, Andrew, <i>Animation</i>, Laurence King Publishing, London, 2013</li> </ol>		

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

- Elaborarea portofoliilor de specialitate
- Abordarea principiilor de muncă inovative raportate la nivelul actual cerințelor angajatorilor de profil
- Cursul oferă o perspectivă largă de abordare a principiilor inovative în comunicarea vizuală

**10. Evaluare**

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	- utilizarea corectă a limbajului de specialitate - operarea cu noțiuni de bază: Capacitate analitică	Testarea periodică pe parcursul semestrului (Examen parțial) Răspunsurile la examen (evaluarea finală) -realizarea temelor	Rezultatele la evaluarea finală 50% Testarea pe parcursul semestrului 20% Realizarea temelor de semestru 30%.
		Examen de semestru	50%
10.5 Seminar/laborator			
10.6 Standard minim de performanță			

- 1. Realizarea a cel puțin unui proiect aferent fiecăre teme de curs
- 2. Prezența la curs min. 70%
- 3. Prezența la seminar min. 70%
- În condițiile prezentării proiectelor de semestrul menționate la pct.1, nu se acceptă mări de notă.

Data completării

22.07.2020

Data avizării în catedră

23.07.2020

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

Semnătura șefului catedrei

**FIȘA DISCIPLINEI\***  
**Design media**

**1. Date despre program**

1.1 Instituția de învățământ superior	Univesitatea „Aurel Vlaicu” din Arad
1.2 Facultatea / Departamentul	Design
1.3 Catedra	Design, comunicare vizuală și arte aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii	Zi/ licențiat în <b>modă – design vestimentar</b> 216307/ Designer Vestimentar216311/Asistent de Cercetare in Arte Plastice Textile (Tapiserie, Contexturi, Moda, Imprimeuri) / 216304Costumier

**2. Date despre disciplină**

2.1 Denumirea disciplinei	<b>AIBS6A12 Design media</b>						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.4 Anul de studiu	<b>III</b>	2.5 Semestrul	<b>II</b>	2.6 Tipul de evaluare	<b>V</b>	2.7 Regimul disciplinei	<b>O DS</b>

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 1.0 curs	1	0.0 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 1.0 curs	14	0.0 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări					2
Alte activități.....					-
<b>3.7 Total ore studiu individual</b>	<b>47</b>				
<b>3.9 Total ore pe semestru</b>	<b>75</b>				
<b>3.10 Numărul de credite</b>	<b>3</b>				

**4. Precondiții (acolo unde este cazul)**

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

**5. Condiții (acolo unde este cazul)**

5.1. de desfășurare a cursului	•
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	•

**6. Competențele specifice acumulate**

\* În vederea completării corecte a fișei disciplinei, cadrele didactice sunt invitate să consulte Ghidul de Completare a Fișei Disciplinei.

<b>Competențe profesionale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operarea cu limbajul și materialele specifice artelor vizuale.</li> <li>• Utilizarea tehnologiei și a proceselor operative specifice.</li> <li>• Planificarea și administrarea proiectelor de complexitate redusă, specifice programului de studii.</li> <li>• Elaborarea, dezvoltarea și pregătirea colecțiilor, conform termenelor și calendarelor prestabilite; crearea de schițe/modele adaptate anumitor concepte de modă și stiluri de viață.</li> <li>• Gestionarea strategiilor de elaborare, implementare și promovare a produsului/ proiectului de design.</li> <li>• Acordarea serviciilor de consiliere în mediul socio-profesional.</li> </ul>
<b>Competențe transversale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicarea unor strategii de muncă riguroasă, eficientă și responsabilă, de punctualitate și răspundere personală față de rezultat, pe baza principiilor, normelor și valorilor de etică profesională.</li> <li>• Identificarea rolurilor și responsabilităților într-o echipă plurispecializată și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei.</li> <li>• Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și a tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare.</li> </ul>

#### 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asimilarea de către student a cunoștințelor din domeniul Designului media (a animației 2D-3D și a imaginii video)</li> </ul>
7.2 Obiectivele specifice	Înțelegerea principiilor avansate de animație, aplicarea metodelor de lucru specifice; abordarea temelor de specialitate, pregătirea prototipurilor, emanciparea limbajului vizual

#### 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Noțiuni introductive, Motion Graphic (Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe Premiere / Adobe After Effects).	- Prelegere - Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	4 ore
- Crearea unui Storyboard - introducere în storyboarding	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	2 ore
- Filmarea / animația 2D / Animația 3D /	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	5 ore
- Montajul fotogramelor sau a imaginii video/ procesarea și editarea imaginilor video	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	3 ore

Bibliografie:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krasner, John, <i>Motion Graphic Design</i>, Focal Press, New York and London, 2013</li> <li>2. Julius ED., Wiedemann, <i>Advertising Now. TV Comercials</i>, Taschen GmbH, Köln, 2009</li> <li>3. Selby, Andrew, <i>Animation</i>, Laurence King Publishing, London, 2013</li> </ol>		
8. 2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
Noțiuni introductive, Motion Graphic (Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe Premiere / Adobe After Effects).	- Prelegere - Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	4 ore
- Crearea unui Storyboard - introducere în storyboarding	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	2 ore
-Filmarea / animația 2D / Animația 3D /	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	5 ore
-Montajul fotogramelor sau a imaginii video/ procesarea și editarea imaginilor video	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv	3 ore
Bibliografie		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krasner, John, <i>Motion Graphic Design</i>, Focal Press, New York and London, 2013</li> <li>2. Julius ED., Wiedemann, <i>Advertising Now. TV Comercials</i>, Taschen GmbH, Köln, 2009</li> <li>3. Selby, Andrew, <i>Animation</i>, Laurence King Publishing, London, 2013</li> </ol>		

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

- Elaborarea portofoliilor de specialitate
- Abordarea principiilor de muncă inovative raportate la nivelul actual cerințelor angajatorilor de profil
- Cursul oferă o perspectivă largă de abordare a principiilor inovative în comunicarea vizuală

**10. Evaluare**

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	- utilizarea corectă a limbajului de specialitate - operarea cu noțiuni de bază: Capacitate analitică	Testarea periodică pe parcursul semestrului (Examen parțial) Răspunsurile la examen (evaluarea finală) -realizarea temelor	Rezultatele la evaluarea finală 50% Testarea pe parcursul semestrului 20% Realizarea temelor de semestru 30%.
		Examen de semestru	50%
10.5 Seminar/laborator			
10.6 Standard minim de performanță			

- 1. Realizarea a cel puțin unui proiect aferent fiecărei teme de curs
- 2. Prezența la curs min. 70%
- 3. Prezența la seminar min. 70%
- În condițiile prezentării proiectelor de semestrul menționate la pct.1, nu se acceptămări de notă.

Data completării

20.07.2020

Semnătura titularului de curs



Semnătura titularului de seminar



Data avizării în catedră

23.07.2020

Semnătura șefului catedrei

