FIŞA DISCIPLINEI

Anul universitar 2026-2027

Anul de studiu 2 / Semestrul 2

Legendă:
-scris cu negru - formatul standard al fișei disciplinei
-scris cu albastru - sugestii operaționale pentru elaborarea fișei.

1. Date despre program

1.1 Instituţia de învăţământ superior	**UNIVERSITATEA „AUREL VLAICU" DIN ARAD**
1.2 Facultatea	**de Design**
1.3 Departamentul	**Departamentul de Design, Comunicare Vizuală și Arte Aplicate**
1.4 Domeniul de studii	**Arte Vizuale**
1.5 Anul universitar	**2026-2027**
1.6 Ciclul de studii	**Licenţă**
1.7 Programul de studii/calificari COR/grupă de bază ESCO *	**Modă - design vestimentar**
1.8 Codul COR	
1.9 Forma de învățământ	**Învăţământ cu frecvenţă (IF)**

** conform Planului de învățământ*

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	**Design vestimentar**				2.2 Cod disciplină	**AlBS4O03**	
2.3. Titularul activităţii de curs			**Dr. Ionescu Lacrimioara Simona**				
2.4 Titularul activităţii de seminar/laborator			**Dr. Ionescu Lacrimioara Simona**				
2.5 Anul de studiu	**2**	2.6 Semestrul	**2**	2.7 Tipul de evaluare (E/C/VP)	**ES**	2.8 Regimul disciplinei (**O** - obligatorie, **Op** - opţională, **F** - facultativă)	**Ob**

3. Timpul total estimat

3.1 Număr ore pe săptamână	**4**	din care: 3.2 curs	**2**	3.3 seminar/laborator	**2**
3.4 Total ore din planul de învăţământ	**56**	din care: 3.5 curs	**28**	3.6 seminar/laborator	**28**

Distribuţia fondului de timp	**ore**
a. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe	**8**
b. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate şi pe teren	**10**
c. Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri	**20**
d. Consultații	**2**
e. Examinări	**4**
f. Alte activităţi universitare (vizite de studiu, consultații proiecte, etc.) …….	**0**

3.7 Total ore studiu individual (a+b+c+d)	**40**
3.8 Total ore activități universitare (e+f+3.4)	**60**
3.9 Total ore pe semestru (3.7+3.8)	**100**
3.10 Numărul de credite **	**4**

** 1 credit = 25 ore*
*** Se recomandă ca 3.7 să fie mai mare sau egal cu 3.8*

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competenţe	-

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1 de desfăşurare a cursului	• Sală de curs sau atelier de specialitate, dotat cu mobilier adecvat, calculator, videoproiector, tablă interactivă, sistem de sonorizare și acces la internet. • Acces la bibliografie de specialitate, cataloage de colecții, monografii ale designerilor, arhive muzeale și platforme digitale de cercetare. • Resurse vizuale și documentare privind designul vestimentar contemporan, experimentarea formală și materială și relațiile interdisciplinare dintre modă, arte vizuale, sculptură, arhitectură și tehnologie. • Exemple vestimentare, mostre textile și materiale pentru studiul transformării și reorganizării formelor, al structurilor volumetrice experimentale, al cromaticii, texturilor și relației corp–material. • Acces la studii de caz, prezentări multimedia și aplicații digitale pentru cercetare, simularea formelor, dezvoltarea conceptelor și analiza practicilor sustenabile și a inovațiilor materiale.

5.2 de desfășurare a seminarului	• Atelier de specialitate dotat cu mobilier adecvat, planșete, mese de lucru, manechine, suporturi volumetrice și spații pentru experimentare, prototipare și prezentarea lucrărilor. • Acces la materiale textile naturale, artificiale, sintetice, tehnice, reciclate și neconvenționale, precum și la instrumente și echipamente pentru modelare, drapaj, pliere, stratificare, tensionare, fragmentare, decupare și asamblare. • Posibilitatea utilizării mașinilor de cusut și a echipamentelor de prelucrare textilă pentru dezvoltarea machetelor, prototipurilor și structurilor vestimentare experimentale. • Acces la documentație de specialitate, resurse multimedia și aplicații digitale pentru cercetare conceptuală, reprezentare grafică, explorarea variantelor și documentarea foto-video a proceselor de experimentare. • Condiții pentru corecturi, prezentări intermediare, evaluări critice și organizarea portofoliului de semestru, cu respectarea principiilor de utilizare responsabilă a materialelor, a normelor de securitate, a termenelor de predare și a prezenței obligatorii de minimum 70%.
5.3 de desfășurare a laboratorului	-
5.4 de desfășurare a proiectului	-

6. Competenţe specifice acumulate

6.1 Competenţe profesionale	C1. Utilizarea avansată a limbajului plastic și a principiilor compoziționale în proiectarea vestimentară. C2. Aplicarea cercetării vizuale, conceptuale și interdisciplinare în dezvoltarea proiectelor. C3. Formularea și argumentarea unei direcții creative personale prin cercetare și experimentare. C4. Aplicarea metodelor de compunere, descompunere și transformare a structurilor vestimentare. C5. Experimentarea proprietăților și tehnicilor de manipulare a materialelor textile și neconvenționale. C6. Dezvoltarea structurilor tridimensionale, machetelor și prototipurilor vestimentare experimentale. C7. Elaborarea unei colecții vestimentare experimentale, cu identitate stilistică proprie. C8. Evaluarea, optimizarea și documentarea soluțiilor creative într-un portofoliu coerent.
6.2 Competenţe transversale	CT1. Gestionarea autonomă a proiectelor complexe, prin stabilirea priorităților și utilizarea eficientă a resurselor. CT2. Asumarea deciziilor creative și adaptarea soluțiilor în situații experimentale și interdisciplinare. CT3. Evaluarea critică a procesului creativ și optimizarea soluțiilor prin autoevaluare și feedback. CT4. Colaborarea eficientă în echipe interdisciplinare și susținerea argumentată a unei poziționări creative proprii. CT5. Aplicarea principiilor de etică, sustenabilitate și responsabilitate profesională și continuarea dezvoltării competențelor.

7. Obiectivele disciplinei (reieşind din grila competenţelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Consolidarea capacității de cercetare interdisciplinară și experimentare formală și materială, prin transformarea structurilor vestimentare și dezvoltarea unor proiecte și colecții experimentale cu identitate stilistică proprie.
7.2 Obiectivele specifice	O1. Aprofundarea cercetării interdisciplinare și formularea unei direcții creative personale. O2. Aplicarea metodelor avansate de compunere, descompunere și transformare vestimentară. O3. Experimentarea tehnicilor de manipulare a materialelor textile și neconvenționale. O4. Dezvoltarea structurilor tridimensionale, machetelor și prototipurilor experimentale. O5. Elaborarea unor proiecte și colecții vestimentare coerente conceptual și material. O6. Evaluarea, optimizarea, documentarea și prezentarea argumentată a soluțiilor creative.

8. Conţinuturi *

8.1 Curs	**Metode de predare**	**Observaţii**

I. STILISTICA ȘI LIMBAJUL PLASTIC ÎN DESIGNUL VESTIMENTAR 1. Stilistica în designul vestimentar – aprofundare și direcții contemporane. Identitate stilistică, expresie artistică, concept vestimentar și organizarea unui limbaj plastic personal. 2. Cromatica și expresia picturală în designul vestimentar. Contrast, ritm cromatic, transparență, suprapunere și gradație; transpunerea referințelor picturale în expresii vestimentare. 3. Textura, suprafața și materialitatea ca mijloace de expresie plastică. Relația textură–culoare–volum; stratificare, pliere, tensionare, fragmentare, perforare și asamblare. 4. Abordarea sculpturală a vestimentației. Corpul ca suport tridimensional; volume geometrice și organice, structuri spațiale și expresie sculpturală. 5. Conceptul stilistic și compozițional în vestimentație. Organizarea formei, culorii, materialității și siluetei într-un limbaj vestimentar coerent. II. COLECȚIA VESTIMENTARĂ – VARIANTE ALE UNEI VIZIUNI PLASTICE 6. Colecția vestimentară ca expresie a unei viziuni artistice. Unitate conceptuală, diversitatea soluțiilor și transpunerea unei direcții plastice în serii de ansambluri vestimentare. 7. Viziunea grafică în dezvoltarea colecțiilor vestimentare. Transpunerea liniei, conturului, ritmului, repetiției, contrastului și structurii grafice în forme și siluete. 8. Viziunea picturală în dezvoltarea colecțiilor vestimentare. Interpretarea compozițiilor picturale, a expresiei cromatice și a suprafețelor în organizarea colecției. 9. Viziunea sculpturală în dezvoltarea colecțiilor vestimentare. Volum, masă, echilibru, tensiune și continuitate; reinterpretarea principiilor sculpturale în siluete și structuri vestimentare. 10. Viziunea arhitecturală în dezvoltarea colecțiilor vestimentare. Modularitate, geometrie, proporție și organizare spațială; transpunerea principiilor arhitecturale în structuri vestimentare experimentale. III. ELABORAREA UNUI CONCEPT DE DESIGN 11. Elaborarea conceptului de design vestimentar. Definirea problematicii, cercetarea inspirației, selectarea referințelor și formularea unei direcții creative coerente. 12. Mind map și metode de organizare a ideilor creative. Hărți mentale, asocieri, cuvinte-cheie și structurarea relațiilor dintre temă, concept și direcțiile de proiectare. 13. Proiectarea pe o temă dată și elaborarea brief-ului creativ. Interpretarea cerințelor, definirea obiectivelor, a publicului vizat, a constrângerilor și a criteriilor de evaluare. 14. Metode creative de generare, selecție și dezvoltare a soluțiilor vestimentare. Brainstorming, analogie, reinterpretare, compararea variantelor și rafinarea soluțiilor în raport cu conceptul.	1. Prelegere interactivă și conversație euristică. 2. Analiză stilistică, plastică, formală și comparativă. 3. Studii de caz și exemplificări multimedia. Analiza referințelor picturale, sculpturale și arhitecturale. 4. Demonstrarea principiilor de transpunere plastică în vestimentație. 5. Brainstorming, asociere vizuală și analogie. 6. Problematizare și învățare prin descoperire. 7. Elaborarea și analiza hărților mentale și a brief-urilor creative. 8. Dezbatere dirijată și evaluarea critică a variantelor de proiect. 9. Utilizarea resurselor muzeale și digitale.	1. Conținuturile sunt susținute prin bibliografie, referințe artistice, arhive muzeale și studii de caz. 2. Temele de curs sunt corelate cu activitățile practice și experimentale ale seminarului. 3. Sunt analizate relațiile dintre designul vestimentar, pictură, grafică, sculptură și arhitectură. 4. Se urmărește transpunerea referințelor artistice în soluții vestimentare originale, nu reproducerea lor literală. 5. Mind map-ul și brief-ul creativ fundamentează cercetarea, conceptualizarea și dezvoltarea proiectelor. 6. Evaluarea urmărește coerența conceptuală, argumentarea și capacitatea de explorare a variantelor creative, conform fișei disciplinei. Surse video recomandate: • The Metropolitan Museum of Art – Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between – Gallery Views (2017). https://www.metmuseum.org/fr/perspectives/rei-kawakubo-comme-des-garcons-art-of-the-in-between-gallery-views • Iris van Herpen – Ludi Naturae – Process Film (Short). https://www.irisvanherpen.com/news/ludi-naturae-process-film • The Metropolitan Museum of Art – Revisiting a Decade of Fashion at The Met (2022). https://www.metmuseum.org/perspectives/costume-institution-past-exhibitions

8.2 Bibliografie

1. Dieffenbacher, Fiona – Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Process, ediția a II-a, Bloomsbury Visual Arts, 2020. ISBN 978-1-3500-8275-5.
2. Sorger, Richard; Seivewright, Simon – Research and Design for Fashion, ediția a IV-a, Bloomsbury Visual Arts, 2021. ISBN 978-1-3501-3098-2.
3. Renfrew, Elinor; Lynn, Todd – Developing a Fashion Collection, ediția a III-a, Bloomsbury Visual Arts, 2021. ISBN 978-1-3501-3255-9.
4. Hopkins, John – Fashion Design: The Complete Guide, ediția a II-a, Bloomsbury Visual Arts, 2021. ISBN 978-1-3501-1657-3.
5. Sorger, Richard; Udale, Jenny – The Fundamentals of Fashion Design, ediția a III-a, Bloomsbury Visual Arts, 2017.
6. Udale, Jenny – Textiles and Fashion: From Fabric Construction to Surface Treatments, ediția a III-a, Bloomsbury Visual Arts, 2023. ISBN 978-1-3500-9489-5.
7. Rissanen, Timo; McQuillan, Holly – Zero Waste Fashion Design, ediția a II-a, Bloomsbury Visual Arts, 2023. ISBN 978-1-3501-1696-2.
8. Joseph-Armstrong, Helen; Ashdown, Susan P. – Draping for Apparel Design, ediția a IV-a, Fairchild Books / Bloomsbury Publishing, 2022.
9. Bolton, Andrew – Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2017.
10. Bolton, Andrew – Manus × Machina: Fashion in an Age of Technology, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2016.
11. Bolton, Andrew și colaboratori – Sleeping Beauties: Reawakening Fashion, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2024.
12. Jobling, Paul; Nesbitt, Philippa; Wong, Angelene – Fashion, Identity, Image, Bloomsbury Visual Arts, 2022. ISBN 978-1-3501-8320-9.
13. O'Flaherty, Mark C. – Narrative Thread: Conversations on Fashion Collections, Bloomsbury Visual Arts, 2023.
14. Steele, Valerie; Menkes, Suzy; Nippoldt, Robert (ilustrații) – Fashion Designers A–Z: The Collection of the Museum at the Fashion Institute of Technology, TASCHEN, 2018.
15. Albers, Josef – Interaction of Color, ediția aniversară de 50 de ani, Yale University Press, 2013.
16. Itten, Johannes – The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color, John Wiley & Sons, 1973.
17. Wong, Wucius – Principles of Form and Design, John Wiley & Sons, 1993.
18. Lupton, Ellen (coord.) – Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming, Princeton Architectural Press, 2011.
19. Lupton, Ellen – Design Is Storytelling, Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum / Princeton Architectural Press, 2017.
20. Brown, Tim – Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, Harper Business, 2009.
21. Leach, Robert – The Fashion Resource Book: Research for Design, Thames & Hudson, 2012.
22. MacKenzie, Mairi – …isme. Să înțelegem moda, Editura Enciclopedia RAO, București, 2010. ISBN 978-973-717-369-0.
23. Quinn, Bradley – Fashion Futures, Merrell Publishers, 2012.
24. Nanu, Adina – Arta pe om, Editura Compania, București, 2001.

8.3 Seminar	**Metode de predare**	**Observaţii**
-	-	-

8.4 Bibliografie

-

8.5 Laborator	**Metode de predare**	**Observaţii**

1. Analiza sculpturalului și a monumentalității în designul vestimentar. Analiza creațiilor caracterizate prin volum și proporții amplificate; studii ale relației corp–siluetă–spațiu. 2. Studiul formelor geometrice și organice în construcția volumului vestimentar. Exerciții grafice privind forma, plinul și golul, simetria, asimetria și tensiunile volumetrice. 3. Interpretarea sculpturală și arhitecturală a formei. Cercetarea principiilor de structură, modularitate, ritm și proporție; transpunerea acestora în studii vestimentare experimentale. 4. Experimentarea tridimensională a formelor monumentale. Realizarea machetelor prin pliere, fragmentare, suprapunere, tensionare și asamblare; adaptarea volumelor la corp. 5. Identificarea recurențelor formale și simbolice în designul vestimentar. Analiza comparativă a siluetelor, ornamentelor, materialelor și simbolurilor din colecții reprezentative. 6. Analiza și reinterpretarea simbolurilor vestimentare. Exerciții de abstractizare, stilizare, fragmentare și transformare a referințelor simbolice în propuneri grafice. 7. Transpunerea referințelor grafice și picturale în designul vestimentar. Selectarea unor referințe artistice și realizarea de studii privind ritmul, culoarea, textura și compoziția vestimentară. 8. Formularea conceptului și elaborarea mind map-ului. Alegerea temei, organizarea cercetării și formularea unei direcții creative prin asocieri vizuale și cuvinte-cheie. 9. Elaborarea brief-ului creativ și definirea proiectului vestimentar. Stabilirea obiectivelor, contextului, publicului vizat și cerințelor estetice, materiale și funcționale. 10. Generarea variantelor prin metode creative. Aplicarea brainstormingului, analogiei, substituirii și combinării pentru realizarea unor serii de crochiuri și propuneri alternative. 11. Dezvoltarea identității plastice și stilistice a colecției. Definirea vocabularului formal, cromatic și material; realizarea studiilor de siluetă și a panourilor conceptuale. 12. Construirea colecției vestimentare ca expresie a unei viziuni plastice. Organizarea ansamblurilor într-un line-up coerent; stabilirea raporturilor dintre forme, volume, culori și materiale. 13. Experimentarea materială, selecția și rafinarea proiectului. Realizarea studiilor tridimensionale și a prototipurilor parțiale; evaluarea soluțiilor și definitivarea ansamblurilor. 14. Prezentarea proiectului vestimentar și evaluarea critică. Organizarea cercetării, conceptului, experimentelor și propunerilor finale într-un portofoliu; prezentarea argumentată și analiza comparativă.	1. Învățare prin proiect și cercetare interdisciplinară. 2. Analiză plastică, sculpturală și comparativă. 3. Studii de caz și interpretarea referințelor artistice. 4. Demonstrații de abstractizare, compunere și transformare formală. 5. Exerciții grafice, machete și experimentare tridimensională. 6. Brainstorming, mind mapping și elaborarea brief-ului creativ. 7. Experimentarea materialelor textile și neconvenționale. 8. Corecturi individuale și colective, cu feedback formativ. 9. Prezentări intermediare, simularea jurizării și evaluare critică.	1. Activitățile practice sunt corelate cu temele teoretice ale cursului. 2. Cercetarea utilizează referințe din pictură, sculptură, arhitectură și design vestimentar. 3. Se urmărește interpretarea creativă a principiilor plastice, evitând reproducerea literală a referințelor. 4. Studiile grafice și volumetrice explorează relațiile corp–spațiu–structură–material. 5. Proiectul integrează cercetarea, mind map-ul, brief-ul creativ, variantele și experimentarea materială. 6. Corecturile și prezentările intermediare susțin selecția și rafinarea soluțiilor. 7. Evaluarea urmărește originalitatea conceptului, expresivitatea plastică, calitatea experimentării și coerența colecției. 8. Gradul de materializare a propunerilor se stabilește în funcție de complexitatea temei și resursele atelierului. Surse video recomandate: • The Metropolitan Museum of Art – Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between – Gallery Views (2017). https://www.metmuseum.org/fr/perspectives/rei-kawakubo-comme-des-garcons-art-of-the-in-between-gallery-views • Iris van Herpen – Ludi Naturae – Process Film (Short). https://www.irisvanherpen.com/news/ludi-naturae-process-film • Zoe Hong – Fashion Design Tutorial 2: Concept Development & Mood Boards (2016). https://www.youtube.com/watch?v=qUEIBiJby9A • Zoe Hong – Watch Me Design 12: Developing a Group (2017). https://www.youtube.com/watch?v=iRjPr8IjWkM • Zoe Hong – Watch Me Design 17: Mood Boards (2019). https://www.youtube.com/watch?v=ZZS93KldTxM

8.6 Bibliografie

1. Dieffenbacher, Fiona – Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Process, ediția a II-a, Bloomsbury Visual Arts, 2020.
2. Sorger, Richard; Seivewright, Simon – Research and Design for Fashion, ediția a IV-a, Bloomsbury Visual Arts, 2021.
3. Renfrew, Elinor; Lynn, Todd – Developing a Fashion Collection, ediția a III-a, Bloomsbury Visual Arts, 2021.
4. Hopkins, John – Fashion Drawing, ediția a II-a, Bloomsbury Visual Arts, 2018.
5. Joseph-Armstrong, Helen; Ashdown, Susan P. – Draping for Apparel Design, ediția a IV-a, Fairchild Books / Bloomsbury Publishing, 2022.
6. Rissanen, Timo; McQuillan, Holly – Zero Waste Fashion Design, ediția a II-a, Bloomsbury Visual Arts, 2023.
7. Sorger, Richard; Udale, Jenny – The Fundamentals of Fashion Design, ediția a III-a, Bloomsbury Visual Arts, 2017.
8. Bolton, Andrew – Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2017.
9. Bolton, Andrew – Manus × Machina: Fashion in an Age of Technology, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2016.
10. Bolton, Andrew și colaboratori – Sleeping Beauties: Reawakening Fashion, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2024.
11. Huber, Mellissa; Van Godtsenhoven, Karen – Women Dressing Women: A Lineage of Female Fashion Design, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2023.
12. Steele, Valerie; Menkes, Suzy; Nippoldt, Robert (ilustrații) – Fashion Designers A–Z: The Collection of the Museum at the Fashion Institute of Technology, TASCHEN, 2018.
13. Bolton, Andrew și colaboratori – Heavenly Bodies: Fashion and the Catholic Imagination, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2018.
14. Steele, Valerie – Paris Fashion: A Cultural History, ediția a III-a, Bloomsbury Visual Arts, 2017.
15. Koda, Harold; Bolton, Andrew – Dangerous Liaisons: Fashion and Furniture in the Eighteenth Century, The Metropolitan Museum of Art / Yale University Press, 2004.
16. Martin, Richard; Koda, Harold – Orientalism: Visions of the East in Western Dress, The Metropolitan Museum of Art, New York, 1994.
17. MacKenzie, Mairi – …isme. Să înțelegem moda, Editura Enciclopedia RAO, București, 2010, ISBN 978-973-717-369-0.
18. Nanu, Adina – Arta pe om, Editura Compania, București, 2001.
19. Lupton, Ellen – Design Is Storytelling, Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum / Princeton Architectural Press, 2017.
20. Lupton, Ellen (coord.) – Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming, Princeton Architectural Press, 2011.
21. Albers, Josef – Interaction of Color, ediția aniversară de 50 de ani, Yale University Press, 2013.
22. Wong, Wucius – Principles of Form and Design, John Wiley & Sons, 1993.
23. Itten, Johannes – The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color, John Wiley & Sons, 1973.

8.7 Proiect	**Metode de predare**	**Observaţii**
-	-	-

8.8 Bibliografie

-

** temele de curs și seminar/laborator trebuie să acopere în întregime obiectivele specifice formulate la secțiunea 7.2.*
** temele abordate la curs și cele de la seminar pot fi proiectate atât în relație de complementaritate, cât și/sau în relație de aprofundare a tematicii.*
** este recomandabil ca elaborarea fișei disciplinei să fie făcută în echipă de către titularul de curs și cel de seminar/laborator, eventual de către toți titularii aceleiași discipline, acolo unde mai multe persoane predau aceiași disciplină.*

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

-

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
10.1 Curs	Cunoașterea și înțelegerea principiilor stilistice, plastice și compoziționale specifice designului vestimentar contemporan. Capacitatea de analiză a relațiilor dintre concept, formă, culoare, materialitate și volum. Înțelegerea modalităților de transpunere a referințelor picturale, grafice, sculpturale și arhitecturale în propuneri vestimentare experimentale. Capacitatea de argumentare a deciziilor conceptuale și creative. Cunoașterea terminologiei de specialitate și a principiilor compoziționale și stilistice abordate la curs. Identificarea relațiilor dintre designul vestimentar și referințele artistice. Capacitatea de analiză a formei, proporțiilor, volumului, cromaticii și materialității. Înțelegerea etapelor de cercetare, conceptualizare și elaborare a unui proiect vestimentar.	Prezentarea și susținerea orală a proiectului vestimentar dezvoltat pe parcursul semestrului. Analiza documentației de cercetare, a studiilor conceptuale și a soluțiilor prezentate. Evaluarea capacității de justificare a alegerilor creative și a coerenței proiectului. Teste de verificare a cunoștințelor, întrebări orale, exerciții de analiză vizuală și interpretare a unor exemple relevante. Discuții tematice, prezentări și verificări periodice ale înțelegerii și aplicării noțiunilor teoretice.	30% 20%
10.2 Seminar	-	-	-

10.3 Laborator	Aplicarea principiilor de limbaj plastic și compoziție în dezvoltarea propunerilor vestimentare. Creativitatea și originalitatea interpretării referințelor grafice, picturale, sculpturale și arhitecturale. Corectitudinea și expresivitatea studiilor grafice, cromatice și volumetrice. Calitatea experimentării materialelor și a tehnicilor de transformare a formei. Coerența dintre conceptul artistic, expresia plastică și soluțiile vestimentare propuse. Capacitatea de documentare și organizare a cercetării vizuale și conceptuale. Calitatea formulării conceptului, a hărții conceptuale (mind map) și a temei de proiectare (brief creativ). Capacitatea de generare, comparare, selecție și rafinare a variantelor vestimentare. Coerența stilistică, formală, cromatică și materială a colecției dezvoltate. Claritatea documentării procesului creativ și a prezentării rezultatelor.	Evaluarea continuă a lucrărilor practice, prin analiza studiilor grafice, a compozițiilor plastice și a experimentelor volumetrice. Verificarea aplicării tehnicilor de reprezentare bidimensională și tridimensională. Analiza individuală și comparativă a variantelor dezvoltate, corecturi și prezentări intermediare. Evaluarea etapelor de cercetare, conceptualizare și dezvoltare a proiectului. Analiza hărții conceptuale, a brief-ului creativ, a studiilor și variantelor propuse. Verificarea coerenței colecției și a integrării experimentelor plastice și materiale. Evaluarea portofoliului de semestru, a prezentării finale și a argumentării soluțiilor creative.	30% 20%
10.4 Proiect	-	-	-
10.5 Standard minim de performanţă -			

11. Rezulatele învăţării

Cunoștințe: CP1. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare – Cunoaște etapele de dezvoltare și definitivare a unui proiect vestimentar, precum și principiile elaborării documentației tehnice și conceptuale necesare realizării produselor. CP2. Realizează schițe de proiectare – Cunoaște metodele de reprezentare grafică a produselor vestimentare, convențiile desenului tehnic și principiile de comunicare vizuală a detaliilor constructive. CP3. Determină caracterul adecvat al materialelor – Cunoaște proprietățile fizice, estetice și funcționale ale materialelor textile și criteriile de selecție a acestora în raport cu silueta, structura și destinația produsului. CP9. Modifică modele de croitorie – Cunoaște principiile construcției tiparelor, relația dintre forma corpului și structura vestimentară, precum și procedeele de modificare și adaptare a modelelor. CP10. Proiectează articole de îmbrăcăminte – Cunoaște etapele proiectării și dezvoltării produsului vestimentar, de la concept și schiță până la experimentare constructivă, prototip și prezentare. CP11. Produce tipare de croitorie – Cunoaște principiile reprezentării tehnice a componentelor vestimentare, ale organizării tiparelor și ale relației dintre acestea și produsul final.
Aptitudini: CP1. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare – Elaborează documentația necesară dezvoltării proiectului vestimentar, incluzând schițe, referințe vizuale, propuneri de materiale și detalii constructive. CP2. Realizează schițe de proiectare – Realizează schițe de dezvoltare și reprezentări tehnice ale produselor vestimentare, evidențiind proporțiile, volumele, materialele și particularitățile constructive. CP3. Determină caracterul adecvat al materialelor – Selectează și experimentează materiale textile, evaluând comportamentul acestora în raport cu forma, volumul, funcționalitatea și expresivitatea produsului. CP9. Modifică modele de croitorie – Adaptează și modifică tipare sau structuri vestimentare de bază, în funcție de conceptul de design și de rezultatele experimentelor constructive. CP10. Proiectează articole de îmbrăcăminte – Dezvoltă și definitivează produse vestimentare prin experimentarea croielii, volumului, materialității și detaliilor, urmărind coerența stilistică a colecției. CP11. Produce tipare de croitorie – Elaborează și interpretează tipare și reprezentări constructive de bază, necesare realizării prototipurilor vestimentare. CT3. Gândește analitic – Analizează rezultatele probelor și experimentelor constructive, identifică problemele de formă, proporție și funcționalitate și propune soluții de îmbunătățire.
Responsabilitate și autonomie: CP1. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare – Își organizează autonom etapele de dezvoltare, experimentare, documentare și definitivare a proiectului vestimentar, respectând cerințele și termenele stabilite. CP2. Realizează schițe de proiectare – Își asumă responsabilitatea pentru corectitudinea reprezentărilor grafice și tehnice, claritatea documentației și concordanța dintre concept și soluțiile constructive. CP3. Determină caracterul adecvat al materialelor – Argumentează selecția materialelor și tehnicilor de realizare, ținând cont de proprietățile acestora, de funcționalitatea produsului și de utilizarea responsabilă a resurselor. CP9. Modifică modele de croitorie – Evaluează și ajustează autonom soluțiile constructive, urmărind îmbunătățirea proporțiilor, a potrivirii pe corp și a calității produsului vestimentar. CP10. Proiectează articole de îmbrăcăminte – Gestionează dezvoltarea și definitivarea unei colecții vestimentare, asumându-și deciziile estetice, funcționale și constructive. CT2. Acceptă feedback-ul – Integrează constructiv observațiile primite în cadrul corecturilor și probelor, revizuind schițele, prototipurile și soluțiile de proiectare. CT3. Gândește analitic – Evaluează critic rezultatele procesului de proiectare, argumentează selecția soluțiilor finale și identifică posibilitățile de optimizare a produselor vestimentare.

Data completării	**Semnătura titularului de curs**	**Semnătura titularului de seminar**
2026-09-26	**Dr. Ionescu Lacrimioara Simona**	**Dr. Ionescu Lacrimioara Simona**

Data avizării în departament	**Semnătura directorului de departament**
27-09-2026	**Conf. dr. Maria Tămășan**