FIŞA DISCIPLINEI

Anul universitar 2026-2027

Anul de studiu 3 / 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	**Scenografie**				2.2 Cod disciplină	**AlBS6O07**	
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	**3**	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	**2**	din care: 3.2 curs	**1**	3.3 seminar/laborator	**1**
3.4 Total ore din planul de învăţământ	**28**	din care: 3.5 curs	**14**	3.6 seminar/laborator	**14**

Distribuţia fondului de timp	**ore**
a. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe	**7**
b. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate şi pe teren	**10**
c. Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri	**24**
d. Consultații	**3**
e. Examinări	**3**
f. Alte activităţi universitare (vizite de studiu, consultații proiecte, etc.) …….	**0**

3.7 Total ore studiu individual (a+b+c+d)	**44**
3.8 Total ore activități universitare (e+f+3.4)	**31**
3.9 Total ore pe semestru (3.7+3.8)	**75**
3.10 Numărul de credite **	**3**

** 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/atelier dotată cu mobilier adecvat pentru analiză și prezentare vizuală, computer, videoproiector și acces la internet. • Acces la documentații profesionale privind proiectarea, realizarea, adaptarea și utilizarea costumelor pentru teatru, operă, dans, film și producții interdisciplinare. • Disponibilitatea unor exemple de fișe de costum, schițe tehnice, tipare, materiale, accesorii și soluții constructive specifice vestimentației de spectacol. • Posibilitatea analizării proceselor de producție vestimentară scenică, a probelor, a schimbărilor de costum și a colaborării dintre designer, interpret și echipa artistică. • Acces la exemple privind adaptarea costumelor la condițiile de mișcare, iluminare, utilizare repetată, întreținere și siguranță.
5.2 de desfășurare a seminarului	-

5.3 de desfășurare a laboratorului	• Prezența la seminar de minimum 70%. • Sală de atelier cu spații și suprafețe de lucru adecvate pentru proiectare vestimentară, studii de volum, experimentare textilă și prezentarea proiectelor. • Acces, în funcție de dotările existente, la manechine, instrumente de măsurare, materiale textile și accesorii, precum și la echipamente pentru realizarea unor mostre și prototipuri. • Materiale și instrumente pentru realizarea ilustrațiilor de costum, a desenelor tehnice, a detaliilor constructive și a documentației de proiect. • Acces la echipamente și aplicații digitale pentru documentare, reprezentare, editare grafică și organizarea portofoliului. • Posibilitatea desfășurării probelor experimentale, a corecturilor, prezentărilor intermediare și evaluărilor critice.
5.4 de desfășurare a proiectului	-

6. Competenţe specifice acumulate

6.1 Competenţe profesionale	C1. Utilizarea integrată a metodelor de cercetare, conceptualizare și proiectare vestimentară în dezvoltarea costumelor pentru spectacol. C2. Elaborarea unor concepte de costume coerente pentru ansambluri de personaje, în relație cu dramaturgia și viziunea regizorală. C3. Corelarea siluetei, proporțiilor, culorilor, texturilor și accesoriilor cu identitatea și evoluția personajelor. C4. Adaptarea soluțiilor vestimentare la particularitățile corporale, la mișcarea interpretului și la condițiile specifice reprezentației. C5. Selectarea materialelor textile, a tehnicilor de realizare și a detaliilor constructive în funcție de cerințele artistice, funcționale și tehnice ale costumului scenic. C6. Aplicarea metodelor de reprezentare grafică și tehnică pentru elaborarea fișelor de costum, a detaliilor și a documentației de realizare. C7. Dezvoltarea și evaluarea unor mostre, studii volumetrice sau prototipuri pentru verificarea soluțiilor vestimentare propuse. C8. Planificarea etapelor de dezvoltare, realizare, probare și adaptare a costumelor în raport cu cerințele unei producții scenice. C9. Integrarea observațiilor rezultate din procesul de evaluare, probe și colaborare artistică în optimizarea proiectului. C10. laborarea și prezentarea profesională a unui proiect de costume pentru spectacol, cu argumentarea soluțiilor conceptuale, estetice și tehnice.

6.2 Competenţe transversale	CT1. Asumarea responsabilității pentru dezvoltarea autonomă a proiectelor vestimentare scenice, cu respectarea termenelor, a cerințelor de calitate și a eticii profesionale. CT2. Colaborarea eficientă cu regizorul, scenograful, interpreții și personalul tehnic, prin înțelegerea responsabilităților specifice fiecărui participant la producție. CT3. Manifestarea flexibilității și a capacității de adaptare a soluțiilor creative la cerințe dramaturgice, corporale, funcționale și tehnice. CT4. Aplicarea evaluării critice și a autoevaluării pentru optimizarea proiectelor și argumentarea deciziilor. CT5. Identificarea resurselor și oportunităților de dezvoltare profesională în domeniul designului de costume pentru spectacole.

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Consolidarea și aprofundarea competențelor de proiectare a costumului de spectacol prin dezvoltarea unui proiect vestimentar scenic integrat, care corelează caracterizarea personajelor, cercetarea dramaturgică și vizuală, expresia artistică, construcția vestimentară, funcționalitatea și cerințele de realizare și utilizare a costumelor.
7.2 Obiectivele specifice	O1. Aprofundarea metodelor de interpretare a textului dramatic și de transpunere a caracteristicilor personajelor în soluții vestimentare. O2. Dezvoltarea unui concept unitar de costume pentru un ansamblu de personaje, cu evidențierea relațiilor și diferențelor dintre acestea. O3. Aplicarea principiilor de compoziție vestimentară, caracterizare cromatică, expresivitate a siluetei și coerență stilistică. O4. Adaptarea costumelor la corp, gest, mișcare și cerințele funcționale ale interpretării scenice. O5. Selectarea și experimentarea materialelor și tehnicilor adecvate realizării costumelor de spectacol. O6. Dezvoltarea capacității de elaborare a documentației grafice și tehnice specifice proiectării costumelor. 07. Familiarizarea cu etapele de realizare, probare, ajustare și întreținere a costumelor de spectacol. 08. Dezvoltarea capacității de evaluare a fezabilității, durabilității și funcționalității soluțiilor vestimentare. 09. Consolidarea autonomiei creative și a capacității de colaborare și comunicare profesională în cadrul unei producții artistice. 10. Elaborarea și prezentarea unui proiect complet de costume, fundamentat conceptual, estetic și tehnic.

8. Conţinuturi *

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

I. PROIECTAREA INTEGRATĂ A COSTUMELOR PENTRU SPECTACOL 1. Procesul profesional de proiectare a costumelor scenice. Etapele de dezvoltare a proiectului, de la scenariu și concept până la realizare și utilizare. Responsabilitățile designerului de costume și colaborarea cu echipa artistică. 2. Conceptul vestimentar integrat și structura ansamblului de personaje. Coordonarea identității vizuale a costumelor. Relația dintre personaje, apartenențe sociale, grupuri, conflicte și evoluția dramaturgică. 3. Evoluția personajului și transformarea costumului în spectacol. Schimbările vestimentare determinate de acțiune, timp, spațiu și dezvoltarea psihologică. Continuitatea vizuală și organizarea succesiunii costumelor. 4. Adaptarea conceptului vestimentar la regie și spațiul de reprezentare. Corelarea costumului cu viziunea regizorală, scenografia generală, lumina, distanța față de spectator și particularitățile spațiului scenic. II. CORP, MATERIALITATE ȘI FUNCȚIONALITATE 5. Ergonomia costumului scenic și relația cu interpretul. Libertatea de mișcare, confortul, stabilitatea și adaptarea la cerințele actorului sau dansatorului. Particularități ale costumelor pentru mișcare intensă și utilizare repetată. 6. Materialele textile și comportamentul lor în condiții scenice. Alegerea materialelor în funcție de cădere, volum, greutate, elasticitate, reflexia luminii și rezistența la utilizare. Relația dintre materialitate și caracterul personajului. 7. Tehnici de transformare, texturare și patinare a costumului. Vopsire, imprimare, aplicații, modificări de suprafață, îmbătrânire artificială și efecte de uzură. Utilizarea tehnicilor pentru susținerea poveștii personajului. 8. Structuri vestimentare și soluții constructive specifice costumului scenic. Construcții de volum, susțineri, suprapuneri, accesorii și elemente detașabile. Relația dintre expresivitatea formei și posibilitățile de realizare. III. REALIZAREA ȘI ADAPTAREA COSTUMELOR 9. Documentația tehnică a proiectului de costume. Desene tehnice, fișe individuale, indicații de material, culoare, accesorii și detalii constructive. Organizarea informațiilor pentru comunicarea cu atelierul de realizare. 10. Etapele de realizare, probare și ajustare a costumului. Transpunerea schiței în produs, adaptarea tiparelor, realizarea mostrelor și prototipurilor. Rolul probelor și al colaborării cu interpretul. 11. Accesorii scenice și componente complementare ale costumului. Elemente de cap, încălțăminte, măști, podoabe și accesorii corporale. Integrarea lor în construcția identității vizuale a personajului. 12. Cerințe de producție, întreținere și utilizare a costumelor. Planificarea realizării, organizarea schimbărilor rapide, continuitatea, întreținerea și depozitarea costumelor. Siguranța, durabilitatea și gestionarea resurselor. IV. FINALIZAREA ȘI PREZENTAREA PROIECTULUI 13. Coordonarea și evaluarea unui proiect vestimentar scenic. Verificarea coerenței conceptuale, a funcționalității și fezabilității. Analiza relațiilor dintre costume, interpretare, lumină și celelalte componente ale spectacolului. 14. Documentarea	1. Prelegerea interactivă și studiul de caz privind procesele profesionale de proiectare și realizare a costumelor de spectacol. 2. Analiza comparativă a proiectelor de costume, a soluțiilor constructive și a documentațiilor de producție. 3. Demonstrația etapelor de transpunere a conceptului în schiță tehnică, mostră, prototip și costum realizat. 4. Exemplificarea prin interviuri cu designeri, materiale documentare din ateliere de costume și înregistrări ale proceselor de probă și ajustare. 5. Problematizarea privind adaptarea soluțiilor artistice la cerințele corpului, mișcării, materialelor și condițiilor de spectacol. 6. Dezbaterea critică asupra funcționalității, sustenabilității și fezabilității costumelor propuse.	1. Accentul cade pe proiectarea și dezvoltarea costumului scenic, nu pe construcția decorului. 2. Sunt analizate exemple profesionale de documentare, dezvoltare, realizare și utilizare a costumelor în teatru, operă, dans și film. 3. Conținuturile sunt corelate cu proiectul practic de seminar, de la analiza personajelor până la prezentarea documentației finale. 4. Studiile constructive și prototipurile sunt adaptate resurselor și dotărilor disponibile, fără a presupune obligatoriu realizarea integrală a tuturor costumelor. Surse video recomandate: - National Theatre – Fifty Years of Costume (2015). https://www.youtube.com/watch?v=bgxcWne7uzg - Urbancroft Films / Scottish Opera – The Making of a Scottish Opera Costume. https://vimeo.com/77486998 - Guildhall School of Music & Drama – Costume Pathway at Guildhall. https://vimeo.com/152555174 - Bergen National Opera – Behind the Scenes: Il Turco in Italia. https://vimeo.com/207923717

8.2 Bibliografie

1. Durbin, H. P. (2023). The Costume Designer’s Toolkit: The Process of Creating Effective Design. Routledge.
2. Pollatsek, E. S. (2021). Costume in Motion: A Guide to Collaboration for Costume Design and Choreography. Routledge.
3. Kazuschyk, K. (2023). Creating Costumes for Devised Theatre. Routledge.
4. Pride, R. (2025). The Costume Supervisor’s Toolkit: Supervising Theatre Costume Production from First Meeting to Final Performance (2nd ed.). Focal Press.
5. Polley, E. (2025). The Wardrobe Supervisor’s Toolkit: A Comprehensive Guide to Wardrobe. Focal Press.
6. La Motte, R. (2010). Costume Design 101: The Business and Art of Creating Costumes for Film and Television (2nd ed.). Michael Wiese Productions.
7. deJong, J. (2023). A Working Costume Designer’s Guide to Fit. Routledge.
8. Burnham, V. (2026). Get Into Costume: Design, Make and Manage for the Stage and Screen. Bloomsbury Visual Arts.
9. Delligatti, T. M. (2021). Costume Design: The Basics. Routledge.
10. Barbieri, D. (2017). Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body. Bloomsbury Academic.
11. Merz, M. (Ed.). (2017). The Art and Practice of Costume Design. Routledge.
12. John, B. (2021). Costume Design for Performance. The Crowood Press.
13. Ingham, R., & Covey, L. (1992). The Costume Designer’s Handbook: A Complete Guide for Amateur and Professional Costume Designers (2nd ed.). Heinemann.
14. Hopgood, J. (2023). Dance Production: Design and Technology (2nd ed.). Routledge.
15. McClung, M. C. (2016). Foam Patterning and Construction Techniques: Turning 2D Designs into 3D Shapes. Routledge.

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

8.4 Bibliografie

-

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

I. DEFINIREA PROIECTULUI ȘI A CERINȚELOR VESTIMENTARE 1. Analiza temei și formularea brief-ului de costume. Selectarea unui proiect de spectacol și identificarea personajelor, a cerințelor artistice și funcționale. Stabilirea etapelor de lucru și a rezultatelor urmărite. 2. Organizarea ansamblului de personaje și a succesiunii costumelor. Elaborarea fișelor de personaj și a schemei relațiilor vestimentare. Identificarea schimbărilor de costum și a evoluției personajelor. 3. Dezvoltarea conceptului vestimentar integrat. Stabilirea identității vizuale a producției și a direcțiilor individuale pentru personaje. Realizarea planșelor de concept și a studiilor de materialitate. 4. Adaptarea costumului la interpret și condițiile scenice. Analiza particularităților corporale, a mișcării și a cerințelor de utilizare. Identificarea constrângerilor funcționale care influențează soluțiile vestimentare. II. PROIECTAREA ȘI EXPERIMENTAREA COSTUMELOR 5. Dezvoltarea variantelor finale de costum. Elaborarea ilustrațiilor vestimentare pentru personajele selectate. Studiul proporțiilor, volumelor, cromaticii și detaliilor. 6. Selectarea materialelor și a accesoriilor. Realizarea unui catalog de eșantioane și combinații textile. Evaluarea proprietăților vizuale, tactile și funcționale în raport cu cerințele costumului. 7. Experimentarea tehnicilor de transformare textilă. Realizarea unor mostre prin vopsire, aplicații, texturare, patinare sau alte intervenții relevante pentru identitatea costumului. 8. Studiul construcției vestimentare și al volumelor. Explorarea soluțiilor de susținere, suprapunere și modelare a formei. Realizarea unor studii volumetrice sau experimente pe manechin. III. DOCUMENTAREA TEHNICĂ ȘI VERIFICAREA SOLUȚIILOR 9. Elaborarea desenelor tehnice și a fișelor de costum. Reprezentarea elementelor constructive, a sistemelor de închidere și a detaliilor relevante. Organizarea indicațiilor de materiale și accesorii. 10. Realizarea unei mostre complexe sau a unui prototip parțial. Transpunerea unei soluții vestimentare într-un studiu material sau constructiv. Verificarea volumului, texturii și expresivității. 11. Analiza funcționalității și adaptarea la mișcare. Evaluarea raportului dintre construcția costumului, mobilitate, confort și expresie scenică. Propunerea modificărilor necesare. 12. Optimizarea soluțiilor de realizare și utilizare. Revizuirea documentației și a studiilor practice. Evaluarea materialelor, durabilității, întreținerii și posibilităților de reutilizare. IV. FINALIZAREA ȘI PREZENTAREA PROIECTULUI 13. Definitivarea documentației proiectului de costume. Organizarea fișelor de personaj, a ilustrațiilor finale, desenelor tehnice, eșantioanelor și rezultatelor experimentale. 14. Prezentarea profesională a proiectului de costume pentru spectacol. Susținerea conceptului, a soluțiilor vestimentare și a deciziilor materiale și tehnice. Evaluarea critică a coerenței și funcționalității proiectului.	1. Învățarea prin proiect și atelierul practic de design vestimentar scenic. 2. Studiul de caz și analiza documentațiilor profesionale de costume. 3. Demonstrația tehnicilor de reprezentare, experimentare textilă și studiu volumetric. 4. Exercițiul practic și testarea soluțiilor materiale și constructive. 5. Evaluarea comparativă a variantelor vestimentare. 6. Corectura individuală și colectivă, cu integrarea feedbackului. 7. Prezentarea și susținerea profesională a proiectului final.	1. Proiectul practic urmărește dezvoltarea unui concept de costume pentru un ansamblu de personaje, cu aprofundarea tehnică a unor costume reprezentative. 2. Activitățile pun accent pe relația dintre intenția artistică, caracterizarea personajului, expresia vestimentară și funcționalitatea scenică. 3. Se încurajează experimentarea materială și integrarea tehnicilor de construcție vestimentară studiate anterior. 4. Realizarea integrală a tuturor costumelor nu este obligatorie. Se recomandă dezvoltarea unor mostre, studii volumetrice sau prototipuri relevante. 5. Documentația finală trebuie să permită înțelegerea conceptului și a principalelor cerințe de realizare a costumelor. 6. Evaluarea urmărește originalitatea interpretării, coerența vizuală, adecvarea la personaje, calitatea documentației și justificarea soluțiilor funcționale și tehnice. Surse video recomandate: • Costume Symposium / Toni Bate – Period Bodice Pattern Cutting Demo. https://vimeo.com/544037615 • Urbancroft Films / Scottish Opera – The Making of a Scottish Opera Costume. https://vimeo.com/77486998 • Skånes Dansteater – Aniara: Costume Fittings. https://vimeo.com/1019784429 • Skånes Dansteater – Like the Shadow: I am And I am not – Costume Fittings. https://vimeo.com/1103483123 • Guildhall School of Music & Drama – Costume Pathway at Guildhall. https://vimeo.com/152555174

8.6 Bibliografie

1. deJong, J. (2023). A Working Costume Designer's Guide to Fit. Routledge.
2. McConnell, L. (2022). Foundations of Flat Patterning and Draping: For the Female Form. Routledge.
3. Barrington, M. (2016). Stays and Corsets: Historical Patterns Translated for the Modern Body. Routledge.
4. Barrington, M. (2019). Stays and Corsets Volume 2: Historical Patterns Translated for the Modern Body. Routledge.
5. McClung, M. C. (2016). Foam Patterning and Construction Techniques: Turning 2D Designs into 3D Shapes. Routledge.
6. Huang, H. Q., Hoem, E., & Hunt, K. (2015). Elizabethan Costume Design and Construction. Focal Press.
7. Polley, E. (2025). The Wardrobe Supervisor's Toolkit: A Comprehensive Guide to Wardrobe. Focal Press.
8. Arnold, J. (1985). Patterns of Fashion 3: The Cut and Construction of Clothes for Men and Women c. 1560–1620. Macmillan.
9. Arnold, J. (1964). Patterns of Fashion 1: Englishwomen's Dresses and Their Construction c. 1660–1860. Macmillan.
10. Arnold, J. (1966). Patterns of Fashion 2: Englishwomen's Dresses and Their Construction c. 1860–1940. Macmillan.
11. Barrington, M. (2025). Below the Waist: Pads, Hoops, Crinolines and Bustles. Routledge.
12. deJong, J. (2021). A Working Costume Designer's Guide to Color. Routledge.
13. Parr, J. (2023). Rendering Tips for the Costume Designer: Simple Steps for Better Drawing and Painting. Routledge.
14. Pecktal, L. (1999). Costume Design: Techniques of Modern Masters. Back Stage Books.
15. Ingham, R., & Covey, L. (1992). The Costume Designer's Handbook: A Complete Guide for Amateur and Professional Costume Designers (2nd ed.). Heinemann.
16. McConnell, L. (2022). Foundations of Flat Patterning and Draping: For the Female Form. Routledge.

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 conţinuturilor disciplinei cu aşteptările reprezentanţilor comunităţii epistemice, asociaţiilor 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	Însușirea terminologiei și a principiilor specifice proiectării și realizării costumului de spectacol. Cunoașterea etapelor procesului profesional de proiectare, a relației dintre costum, personaj și viziunea artistică a spectacolului. Înțelegerea criteriilor de selecție a materialelor, a tehnicilor de transformare și finisare și a cerințelor ergonomice și funcționale ale costumului scenic. Capacitatea de analiză și argumentare a soluțiilor vestimentare scenice, prin corelarea expresivității artistice cu fezabilitatea tehnică, funcționalitatea, durabilitatea și cerințele de utilizare în spectacol. Cunoașterea principiilor de construcție, prototipare și documentare tehnică a costumelor.	Testarea periodică a cunoștințelor teoretice, analiza studiilor de caz și expunerea orală a conceptelor abordate. Verificare finală prin prezentarea și susținerea cunoștințelor teoretice și a fundamentării artistice, constructive și funcționale a proiectului de costum scenic.	10% 40%
10.2 Seminar	-	-	-
10.3 Laborator	Calitatea cercetării documentare și corectitudinea interpretării cerințelor dramaturgice, artistice și funcționale. Coerența conceptului vestimentar, originalitatea propunerilor și adecvarea soluțiilor la identitatea personajelor. Calitatea experimentelor textile, a studiilor volumetrice, a prototipurilor și a documentației tehnice. Capacitatea de adaptare a costumelor la particularitățile corporale, mobilitatea și cerințele funcționale ale interpretului. Progresul individual, autonomia în dezvoltarea proiectului, respectarea etapelor și termenelor de predare, capacitatea de evaluare și optimizare a soluțiilor vestimentare și integrarea observațiilor rezultate din corecturi.	Evaluarea periodică a temelor practice, fișelor de personaj, conceptelor vestimentare, schițelor, studiilor de materiale, mostrelor textile, experimentelor pe manechin, prototipurilor parțiale și desenelor tehnice. Monitorizarea activității practice, corecturi individuale și colective, verificarea etapelor intermediare și evaluarea progresului pe parcursul semestrului.	40% 10%
10.4 Proiect	-	-	-
10.5 Standard minim de performanţă -			

11. Rezulatele învăţării

Cunoștințe: • CP1. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare – Cunoaște etapele dezvoltării tehnice a unui costum de spectacol, principiile elaborării documentației constructive și cerințele de realizare și utilizare scenică. • CP2. Realizează schițe de proiectare – Cunoaște metodele de reprezentare tehnică a costumelor scenice, convențiile de desen și modalitățile de evidențiere a detaliilor constructive, accesoriilor și sistemelor de închidere. • CP3. Determină caracterul adecvat al materialelor – Cunoaște proprietățile estetice, mecanice și funcționale ale materialelor textile, precum și criteriile de selecție în raport cu mișcarea, iluminatul scenic, confortul și rezistența la utilizare. • CP9. Modifică modele de croitorie – Cunoaște metodele de adaptare și modificare a tiparelor în funcție de particularitățile interpretului, cerințele de mișcare și transformările costumului pe parcursul spectacolului. • CP10. Proiectează articole de îmbrăcăminte – Cunoaște principiile dezvoltării constructive a costumului scenic, relația dintre conceptul dramaturgic, siluetă, materialitate, funcționalitate și expresivitate. • CP11. Produce tipare de croitorie – Cunoaște metodele de elaborare și verificare a tiparelor necesare realizării prototipurilor și costumelor de spectacol. • CP13. Dezvoltă idei de design în strânsă cooperare cu echipa artistică – Înțelege etapele de colaborare dintre designerul de costume, regizor, scenograf, interpreți, atelierul de croitorie și echipa tehnică a producției.
Aptitudini: • CP1. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare – Elaborează fișe tehnice și documentații de realizare a costumelor scenice, incluzând materiale, detalii constructive, accesorii și cerințe funcționale. • CP2. Realizează schițe de proiectare – Realizează desene tehnice și reprezentări constructive care comunică forma, structura, proporțiile și particularitățile costumelor destinate spectacolului. • CP3. Determină caracterul adecvat al materialelor – Selectează și experimentează materiale textile, texturi și tehnici de prelucrare, evaluând comportamentul acestora în raport cu mișcarea scenică, iluminatul și cerințele de utilizare. • CP9. Modifică modele de croitorie – Adaptează și ajustează tipare și prototipuri pe baza probelor, a particularităților corporale ale interpretului și a cerințelor de mobilitate. • CP10. Proiectează articole de îmbrăcăminte – Dezvoltă și realizează prototipuri de costum scenic, integrând conceptul artistic, funcționalitatea, expresivitatea materialelor și particularitățile personajului. • CP11. Produce tipare de croitorie – Elaborează și adaptează tipare de bază pentru realizarea costumelor, verificând concordanța dintre schița artistică, construcția vestimentară și prototip. • CP13. Dezvoltă idei de design în strânsă cooperare cu echipa artistică – Colaborează la dezvoltarea și adaptarea costumelor în raport cu cerințele regizorale, nevoile interpreților și posibilitățile tehnice ale producției. • CT3. Gândește analitic – Evaluează rezultatele probelor, identifică problemele de confort, mobilitate, rezistență și expresivitate scenică și propune soluții de optimizare.
Responsabilitate și autonomie: • CP1. Elaborează proiecte de specificații pentru proiectare – Își organizează autonom etapele de dezvoltare constructivă, documentare tehnică, experimentare și realizare a prototipurilor, respectând cerințele și termenele proiectului scenic. • CP2. Realizează schițe de proiectare – Își asumă responsabilitatea pentru corectitudinea documentației grafice și tehnice, asigurând concordanța dintre conceptul artistic și soluțiile constructive. • CP3. Determină caracterul adecvat al materialelor – Adoptă decizii argumentate privind selecția materialelor și tehnicilor de realizare, ținând cont de expresivitate, confort, mobilitate, durabilitate și siguranța utilizării scenice. • CP9. Modifică modele de croitorie – Verifică și corectează autonom soluțiile constructive, urmărind adaptarea costumului la corpul interpretului și la cerințele de mișcare ale spectacolului. • CP10. Proiectează articole de îmbrăcăminte – Își asumă responsabilitatea pentru coerența artistică, funcționalitatea și calitatea realizării costumului, menținând relația dintre identitatea personajului și conceptul spectacolului. • CP13. Dezvoltă idei de design în strânsă cooperare cu echipa artistică – Colaborează responsabil cu membrii echipei artistice și tehnice, comunică soluțiile constructive și respectă responsabilitățile specifice procesului de producție. • CT1. Adoptă modalități de reducere a poluării – Aplică principii de utilizare responsabilă a resurselor prin reutilizarea, adaptarea și recuperarea pieselor vestimentare și reducerea deșeurilor textile rezultate din realizarea costumelor. • CT2. Acceptă feedback-ul – Integrează constructiv observațiile formulate în cadrul probelor și corecturilor, revizuind materialele, tiparele și soluțiile constructive pentru îmbunătățirea rezultatului final. • CT3. Gândește analitic – Evaluează critic funcționalitatea, expresivitatea și calitatea costumelor realizate, argumentează deciziile tehnice și artistice și identifică posibilități de optimizare.

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