FIŞA DISCIPLINEI

Anul universitar 2026-2027

Anul de studiu 3 / Semestrul 1

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	**Proiectare asistată de calculator**				2.2 Cod disciplină	**AlBD5O03**	
2.3. Titularul activităţii de curs			**dr. Nicula Raluca-Iulia**				
2.4 Titularul activităţii de seminar/laborator			**dr. Nicula Raluca-Iulia**				
2.5 Anul de studiu	**3**	2.6 Semestrul	**1**	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	**10**
b. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate şi pe teren	**10**
c. Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri	**10**
d. Consultații	**10**
e. Examinări	**7**
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)	**35**
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	Operarea cu fișiere, foldere și formate de imagine (.jpg, .png, .ai, .dxf, etc.). cunoașterea principiilor de compoziție, proporție, volum, siluetă și construcție a formei vestimentare; înțelegerea principiilor de bază ale realizării tiparelor, a reperelor componente și a proceselor de asamblare a produselor vestimentare;
4.2 de competenţe	Utilizarea programelor grafice de bază (ex: Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDRAW) — nivel începător spre mediu. capacitatea de a realiza schițe de concept, desene tehnice și reprezentări bidimensionale ale produselor vestimentare; utilizarea calculatorului, gestionarea fișierelor și familiarizarea cu interfețele aplicațiilor software de specialitate

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1 de desfăşurare a cursului	Proiector sau ecran digital interactiv pentru demonstrații vizuale. Sală de curs dotată cu echipamente de proiecție și acces la resurse digitale pentru prezentarea conceptelor și demonstrarea funcțiilor aplicației CLO3D.
5.2 de desfășurare a seminarului	Laborator dotat cu calculatoare compatibile cu cerințele aplicației CLO3D, software instalat și acces la resurse digitale. Activitățile practice se desfășoară individual, sub îndrumarea cadrului didactic, și vizează proiectarea, simularea și prezentarea digitală a produselor vestimentare.
5.3 de desfășurare a laboratorului	-

5.4 de desfășurare a proiectului	-

6. Competenţe specifice acumulate

6.1 Competenţe profesionale	□ Dezvoltarea independentă a capacității de analiză și critică în cea ce privește structura unui obiect după următoarele aspecte: □ Dimensionare geometrică; □ Funcționalitate și ergonomie; □ Tehnica de realizare și tehnologia de execuție; □ Știința rezistenței materialelor, etc. □ Dezvoltarea propriei capacități critice în ceea ce privește ergonomia, funcționalitatea și estetica unui produs; □ Dezvoltarea abilității de a putea alege independent tipul de material conform normelor ISO cu destinație specifică de proiectare al unui obiect; □ Dezvoltarea independentă de cunoștiințe minime de realizare al desenului tehnic pentru execuția componentelor și al subansamblelor necesare finalizării unui proiect de design; □ Dezvoltarea independentă și de muncă în echipă în cursul dezvoltării unui proiect de dezvoltare; □ Dezvoltarea abilității de a-și expune și argumenta propria idee.
6.2 Competenţe transversale	□ Ordine și disciplină; □ Eficiență și acuratețe; □ Creativitate și simț estetic; □ Gândire tehnică și tehnologică; □ Capacitatea de a lucra în echipă; □ Capacitatea de a găsi soluții tehnice și creative

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Formarea competențelor digitale și de design aplicat necesare realizării produselor vestimentare în mediu virtual 3D, prin utilizarea platformei profesionale CLO3D.
7.2 Obiectivele specifice	Dobândirea cunoștințelor teoretice privind principiile de proiectare vestimentară în mediu digital 3D Înțelegerea funcționalităților și a interfeței software-ului CLO3D, precum și a fluxului de lucru digital în designul vestimentar. Cunoașterea proprietăților materialelor textile virtuale și a modului în care acestea influențează simularea 3D. Aplicarea metodelor de construcție digitală a tiparelor (2D) și conversia lor în modele tridimensionale. Elaborarea unui proiect final complet în CLO3D, care să integreze etapele de proiectare, simulare și prezentare

8. Conţinuturi *

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

Introducere în CLO3D și designul vestimentar digital; Interfața și funcțiile de bază ale programului; Principii de construcție și simulare 3D a produselor vestimentare; Materiale textile digitale și proprietățile acestora; Avatarul virtual și ajustarea produsului vestimentar; Vizualizarea și prezentarea colecțiilor digitale.	Explicația și prelegerea interactivă; Demonstrația practică în CLO3D; Învățarea prin exerciții și aplicații practice; Învățarea bazată pe proiect; Studiul de caz și analiza exemplelor vizuale; Îndrumarea și feedbackul individual.	
8.2 Bibliografie 1. DOLGA Lia, DĂNĂIȚĂ Marian, REVENCU Mihai, Desen Tehnic pentru Electrotehnică, Editura Politehnică, Timișoara, 2002; 2. DROBOTĂ Victor. ATANASIU Mihail, STERE Niculae, Rezistența Materialelor și Organe de Mașini, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979. 3. Makryniotis, Thomas. 3D Fashion Design: Technique, Design and Visualization. Bloomsbury Publishing, Londra, 2015. 4.Horvath, Joan; Hoge, Lyn; Cameron, Rich. Practical Fashion Tech, New York, 2019		
8.3 Seminar	**Metode de predare**	**Observaţii**
Familiarizarea cu interfața CLO3D; Crearea și editarea tiparelor digitale; Asamblarea reperelor vestimentare; Aplicarea materialelor și texturilor; Simularea 3D și ajustarea produselor pe avatar; Realizarea și prezentarea unui proiect vestimentar digital.	Explicația și prelegerea interactivă; Demonstrația practică în CLO3D; Învățarea prin exerciții și aplicații practice; Învățarea bazată pe proiect; Studiul de caz și analiza exemplelor vizuale; Îndrumarea și feedbackul individual.	
8.4 Bibliografie 1. DOLGA Lia, DĂNĂIȚĂ Marian, REVENCU Mihai, Desen Tehnic pentru Electrotehnică, Editura Politehnică, Timișoara, 2002; 2. DROBOTĂ Victor. ATANASIU Mihail, STERE Niculae, Rezistența Materialelor și Organe de Mașini, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979. 3. Makryniotis, Thomas. 3D Fashion Design: Technique, Design and Visualization. Bloomsbury Publishing, Londra, 2015. 4.Horvath, Joan; Hoge, Lyn; Cameron, Rich. Practical Fashion Tech, New York, 2019		
8.5 Laborator	**Metode de predare**	**Observaţii**
-	-	-
8.6 Bibliografie -		
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	1. Modul de expunere și argumentare; 2. Respectarea cerințelor în urma comunicării cursului; 3. Respectarea caietului de sarcini; 4. Respectarea termenului de predare stabilit la curs;	1. Dialog 2. Verificare pe parcurs 3. Verificare pe parcurs 4. La înmânarea proiectului	70%
10.2 Seminar	5. Expunerea proiectului prin schițe de idei (desen, date 3D, date 2D); 6. Prezentarea desenelor tehnice la nivel de schiță; 7. Activitatea la seminar; 8. Originalitatea sau descoperirea a noi soluții tehnice.	5. Dialog 6. Verificare pe parcurs 7. Verificare pe parcurs 8. Prin dialog și verificare pe parcurs	30%
10.3 Laborator	-	-	-
10.4 Proiect	-	-	-
10.5 Standard minim de performanţă 1. Proactivitate studentului la curs și seminar; 5. Îndeplinirea și respectarea termenului de predare al proiectului sub formă digitală, stabilit de către titularul de curs.			

11. Rezulatele învățării

C1. Operarea cu limbajul şi materialele specifice artelor vizuale. C2. Utilizarea tehnologiei şi a proceselor operative specifice. CT3. Identificarea oportunităţilor de formare continuă şi valorificarea eficientă a resurselor şi a tehnicilor de învăţare pentru propria dezvoltare.

Data completării	**Semnătura titularului de curs**	**Semnătura titularului de seminar**
2026-09-23	**dr. Nicula Raluca-Iulia**	**dr. Nicula Raluca-Iulia**

Data avizării în departament	**Semnătura directorului de departament**
2026-09-25	**Conf. dr. Maria Tămășan**