FIŞA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituţia de învăţământ superior	Universitatea Politehnica Timișoara
1.2 Facultatea[1] / Departamentul[2]	Arhitectură și Urbanism
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod [3])	Arhitectură/ 50.60.10
1.4 Ciclul de studii	Licență
1.5 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Mobilier și amenajări interioare / 50.60.10.60/ Licențiat in Mobilier si amenajări interioare

2. Date despre disciplină

2.1a Denumirea disciplinei/Categoria formativă[4]			Reprezentare prin desen 1/ DS				
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză			Drawing Representation 1				
2.2 Titularul activităţilor de curs							
2.3 Titularul activităţilor aplicative[5]			Conf.dr.arh. Anamaria Andreea ANGHEL As Dr. Arh. Drăgan Dragomir				
2.4 Anul de studii[6]	1	**2.5** Semestrul	1	**2.6** Tipul de evaluare	V	**2.7** Regimul disciplinei[7]	DS

3. Timp total estimat - ore pe semestru: activități didactice directe (asistate integral sau asistate parțial) și activități de pregătire individuală (neasistate) [8]

3.1 Număr de ore asistate integral/săptămână	3 , format din:	**3.2** ore curs	0	**3.3** ore seminar/laborator/proiect	3
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	42 , format din:	**3.2*** ore curs		**3.3*** ore seminar/laborator/proiect	42
3.4 Număr de ore asistate parțial/săptămână	, format din:	**3.5** ore practică		**3.6** ore elaborare proiect de diplomă	
3.4* Număr total de ore asistate parțial/ semestru	, format din:	**3.5*** ore practică		**3.6*** ore elaborare proiect de diplomă	
3.7 Număr de ore activități neasistate/ săptămână	2.36 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			0.36
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe			1
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri			1
3.7* Număr total de ore activități neasistate/ semestru	33 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			5
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe			14
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri			14
3.8 Total ore/săptămână [9]	5.36				
3.8* Total ore/semestru	75				
3.9 Număr de credite	3				

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de rezultatele învățării	•

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1 de desfăşurare a cursului	•
5.2 de desfăşurare a activităţilor practice	• Înrolarea pe Campusul Virtual pentru accesare. • Termenul predării lucrăriilor de laborator este stabilit de titular de comun acord cu studenții. Predarea se va realiza prin intermediul Campusului Virtual sub forma unei Sarcini de lucru si Fizic la facultate. Nu se vor accepta cererile de amânare ale acestora pe motive altfel decât obiectiv întemeiate. De asemenea, pentru predarea cu întârziere a lucrărilor de laborator, lucrările vor fi depunctate/ neacceptate.

	• Studentilor nu le este permisa utilizarea telefoanelor mobile pentru preluarea sau efectuarea de apeluri sau pentru interactiune pe platformele de socializare. •

6. Rezultatele învățării la formarea cărora contribuie disciplina

Cunoștințe	• **Rezultatele învățării specifice programului de studii:** C1. Studentul poate recunoaste si explica teoriile de baza si evolutia acestora din domeniile artistice si tehnice asociate arhitecturii de interior si designului de mobilier • C2.Studentul poate recunoaste, interpreta si explica elemente de baza ale cadrului legislativ, economic si institutional in cazul proiectarii de arhitectura de interior si design de mobilier • C3.Studentul poate identifica si utiliza in comunicarea profesionala cunostinte din sfera sustenabilitatii tehnologice si ecologice • C4.Studentul poate defini conceptele de bază ale științelor sociale, conform teoriilor relevante pentru mediul construit și design • C5.Studentul poate identifica cadrul istoric, teoretic și normativ care asigură adecvarea proiectului la nevoile utilizatorilor și societății. Poate explica principiile ergonomiei, inclusiv particularitățile antropometrice, fiziologice și psihologice ale oamenilor. • C6.Studentul/absolventul poate identifica nivelurile relevante de cunoaștere ale elementelor funcționale și tehnice ale proiectării și înțelege contextul lor istoric, cultural și industrial • C7. Studentul cunoaste si intelege concepte de baza associate managementului profesional in domeniul arhitecturii de interior si designului, managementului firmei de proiectare, al proiectului si implementarii acestuia • C8. Studentul poate identifica si comunica concepte, teorii si metode ale practicii profesionale in domeniul arhitecturii de interior si mobilierului • **Rezultatele complementare ale învățării:** C1. Studentul are cunostiintele necesare pentru a-si indeplini sarcinile conform cerintelor si termenelor impuse. • C2. Studentul cunoaste particularitatile lucrului in echipa si de colaborare cu nivelurile superioare si subordonate. • C3. Studentul constientizeaza nevoia de formare continua ca metoda de adaptare la noile realitati •
Abilități	• **Rezultatele învățării specifice programului de studii:** A1. Studentul poate realiza analize si studii preliminare pentru fundamentarea teoretica si tehnica a proiectelor de amenajari interioare si a designului de mobilier • A2. Studentul poate aplica principiile de baza aferente cadrului legislativ, economic si institutional in rezolvarea unor probleme de proiectare bine definite • A3. Studentul poate utiliza si aplica cunostiintele din domeniul sustenabilitatii si ecologiei in evaluarea impactului generat de implementarea proiectelor de amenajari de interior si ciclul de viata al elementelor de design. • A4.Studentul realizează cercetări preliminare, colectează date și întocmește sinteze documentare despre coexiunile mediului social și a factorilor de decizie din societate cu elementele mediului construit si designul • A5.Studentul concepe și realizează studii preliminare privind funcționalitatea proiectelor de arhitectură de interior și design, urmărind adecvarea funcțională a soluțiilor pe tot parcursul elaborării proiectului, în execuție și la evaluarea finală sau introducerea în producție • A6.Studentul/absolventul realizează cercetarea preliminară și studiile necesare pentru definirea opțiunilor tehnice și evaluarea fezabilității soluțiilor adoptate în proiectare și design • A7. Studentul poate utiliza cunostiintele de management pentru analiza si evaluarea adecvarii utilizarii unor metode specifice in domeniul arhitecturii de interior si designului de mobilier • A8. Studentul poate aplica principii, metodologii de baza din domeniul practicii profesionale pentru a rezolva probleme bine definite in domeniul arhitecturii de interior si a mobilierului • **Rezultatele complementare ale învățării:** A1. Studentul isi poate executa sarcinile la nivel individual, conform cerintelor de continut si termen • A2.Studentul se poate integra in un grup de lucru, are capacitati de organizare si colaborare. • A3. Studentul are capacitatea de autoevaluare si de adaptare la mediul in schimbare
Responsabilitate și autonomie	• **Rezultatele învățării specifice programului de studii:** RA1. Studentul/absolventul poate integra dimensiunile artistice și tehnice ale proiectării și designului conform unui sistem de valori bazat pe responsabilitate. • RA2. Studentul dovedeste autonomie, discernamant bazat pe aplicarea unor pricipii consacrate de apreciere in documentarea pentru elaborarea proiectelor de arhitectură de interior și design. • RA3. Studentul utilizeaza autonom metode si criterii de evaluare pentru aprecierea corecta a impactului avut de proiect asupra mediului • RA4. Studentul concepe soluții etice, incluzive și sustenabile, respectând cadrul legal și principiile democratice.

	• RA5. Studentul/absolventul aplică responsabilitatea proiectantului față de utilizatori, investitori și societate, respectând limitele etice în negocierea soluțiilor. • RA6. Studentul/absolventul colaborează și comunică eficient cu ingineri și alți specialiști, manifestând spirit critic și flexibilitate pentru a defini opțiuni tehnologice eficiente și sustenabile în proiecte. • RA7. Studentul aplica cunostiintele de management, gesionand situatii complexe • RA8. Studentul colaborează și comunică eficient cu ingineri și alți specialiști, manifestând un comportament etic, spirit critic și flexibilitate • **Rezultatele complementare ale învățării:** RA1. Studentul este capabil sa respecte codurile deontologice si drepturile de proprietate intelectuala. • RA2. Studentul poate avea diferite roluri in echipa de proiectare. • RA3. Studentul este capabil de a-si continua procesul de invatare si de dobandire de noi abilitati •

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării de la punctul 6)

• Formarea unor deprinderi de lucru cu material vizual, de intelegere a mecanismelor formarii si perceptiei imaginii, insusirea tehnicilor de baza ale desenului liber, exersarea diverselor modalitati de reprezentare grafica. • Aplicarea cunoştiinţelor şi metodelor prezentate, în mod creativ şi inventiv, pentru rezolvarea cerinţelor de temă din cadrul orelor de aplicaţii.

8. Conţinuturi[10]

8.1 Curs	Număr de ore	Metode de predare[11]
Bibliografie[12]		
8.2 Activităţi aplicative[13]	Număr de ore	Metode de predare
T1. Materialitate pe suprafete diferite- Reprezentarea in 2d si 3D a unor texturi pe suprafete plane si suprafete volumetrice reprezentate din materiale diferite (lemn, sticla si metal)	6	Problematizarea, explicaţia, demonstraţie practica, studiul de caz, efectuarea de aplicaţii dirijat şi independent; față-în-față
T2. Schițe de scaun - Schițe în perspectivă după o piesă de mobilier (de exemplu scaun) prezentată într-o singură, dublă și triplă proiecție	3	
T3. Tehnici de reprezentare- haina/ geanta	6	
T4. Studiu obiect complex- ansamblu si detaliu, intreg si parti componente, cu determinarea sectiunilor generatoare- ex fier de calcat	6	
T5. Crochiuri- schitarea spatiului interior si exterior, precum si a diferitelor obiecte care il compun	3	
T6. Reprezentare realista dupa poze- 2 interioare diferite	9	
T7. AFIS DESIGN 1- afis cumulativ prezentare proiect realizat de fiecare student	9	

1. Bibliografie[14] Ailincai Cornel, “Introducerea in gramatica limbajului vizual”, Cluj Napoca, 1982
2. ARNHEIM, Rudolf, "Arta si perceptia vizuala", Editura Meridiane, Bucuresti, 1979;
3. Herbert Read, “Imagine si Idee – Functia Artei în Dezvoltarea Constiintei Umane”, Univers, Bucuresti, 1970
4. Adriana ianovici, „Desenul de observatie”, Editura Universitara Ion Mincu, Bucuresti 2007
5. Barrington Barber, „Principiile fundamentale ale desenului” Curs profesionist complet pentru artisti, Editura RAO, 2015

Cristian Dumitrescu, Anamaria Andreea Anghel, "Reprezentări plane ale formelor spațiale: culegere de aplicații de desen tehnic și reprezentări geometrice", Editura Politehnica, 2019 Timişoara, ISBN:9786063502750, 198 p

9. Evaluare

Tip activitate	**9.1** Criterii de evaluare[15]	**9.2** Metode de evaluare	**9.3** Pondere din nota finală
9.4 Curs			
9.5 Activităţi aplicative	**S:**		
	L:		
	P[16]**:** Modul de reprezentare al proiectelor- constructie, hasura, reprezentare estetica	Evaluare fata-in-fata. Sunt 7 teme care alcătuiesc proiectul. Nota finala se va calcula din media aritmetica din cele 7 note, iar nota la tema 7 va fi dublata ca valoare fiind considerată un cumul al cunoștințelor și abilităților dobândite pe întreg parcursul semestrului.	100%
	Pr:		
9.6 Standard minim de performanţă (se prezintă cunoștințele minim necesare pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lor[17])			
• Nota 5 se obține atunci când elevul a avut o prezență și o activitate de cel puțin 50%, iar proiectele predate (toate activitățile aplicative trebuie predate) reflectă cunoștințele dobândite.			

Data completării	**Titular de curs (semnătura)**	**Titular activităţi aplicative (semnătura)**
09.09.2025		Conf.dr.arh. Anamaria Andreea ANGHEL
Director de departament (semnătura)	**Data avizării în Consiliul Facultăţii**[18]	**Decan (semnătura)**
Conf.dr.arh. Diana Giurea	26.09.2025	Conf.dr.arh. Cristian-Tiberiu Blidariu