

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnică Timișoara
1.2 Facultatea ¹ / Departamentul ²	Arhitectură și Urbanism/ Arhitectură
1.3 Catedra	—
1.4 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Arhitectură/ 50.60.10
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Mobilier și amenajări interioare / 50.60.10.60/ Licențiat în Mobilier și amenajări interioare

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁴	Proiectare asistată de calculator 2/ DF						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. dr.arh. Anghel Anamaria Andreea						
2.3 Titularul activităților aplicative ⁵							
2.4 Anul de studii ⁶	2	2.5 Semestrul	4	2.6 Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei ⁷	DI

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	2 , format din:	3.2 ore curs	2	3.3 ore seminar/laborator/proiect	0
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	28 , format din:	3.2* ore curs	28	3.3* ore seminar/laborator/proiect	0
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/semestrul	, format din:	3.5* ore practică		3.6* ore elaborare proiect de diplomă	
3.7 Număr de ore activități neasistate/săptămână	1.57 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			0.57
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe			0
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri			1.00
3.7* Număr total de ore activități neasistate/semestrul	22 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			8
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe			0
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri			14
3.8 Total ore/săptămână ⁹	3.57				
3.8* Total ore/semestrul	50				
3.9 Număr de credite	2				

1 Se înscrie numele facultății care gestionează programul de studiu căruia îi aparține disciplina.

2 Se înscrie numele departamentului căruia i-a fost încredințată susținerea disciplinei și de care aparține titularul cursului.

3 Se înscrie codul prevăzut în HG – privind aprobarea Nomenclatorului domeniilor și al specializărilor/programelor de studii, actualizată anual.

4 Disciplina se încadrează potrivit planului de învățământ în una dintre următoarele categorii formative: disciplină fundamentală (DF), disciplină de domeniu (DD), disciplină de specialitate (DS) sau disciplina complementară (DC).

5 Prin activități aplicative se înțeleg activitățile de: seminar (S) / laborator (L) / proiect (P) / practică (Pr).

6 Anul de studii în care este prevăzută disciplina în planul de învățământ.

7 Disciplina poate avea unul din următoarele regimuri: disciplină impusă (DI) sau disciplină obligatorie (DOb)-pentru alte domenii fundamentale de studii oferite de UPT, disciplină opțională (DO) sau disciplină facultativă (Df).

8 Numărul de ore de la rubricile 3.1*, 3.2*,...,3.8* se obțin prin înmulțirea cu 14 (săptămâni) a numărului de ore din rubricile 3.1, 3.2,..., 3.8. Informațiile din rubricile 3.1,

3.4 și 3.7 sunt chei de verificare folosite de ARACIS sub forma: (3.1)+(3.4) ε 28 ore/săpt. și (3.8) δ 40 ore/săpt.

9 Numărul total de ore / săptămână se obține prin însumarea numărului de ore de la punctele 3.1, 3.4 și 3.7.

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	<ul style="list-style-type: none">• Înrolarea pe Campusul Virtual pentru accesarea materialelor de curs.• Studentilor nu le este permisă utilizarea telefoanelor mobile pentru preluarea sau efectuarea de apeluri sau pentru interacțiuni pe platformele de socializare.
5.2 de desfășurare a activităților practice	<ul style="list-style-type: none">•

6. Competențe la formarea cărora contribuie disciplina

Competențe specifice	<ul style="list-style-type: none">• Înțelegerea uneltelor digitale necesare graficii digitale utilizate în domeniul arhitecturii de interior și designului de mobilier.• Capacitatea de a genera grafica publicitară și prelucrări de imagini utilizând diferite tehnici prezentate la curs, necesare în domeniul arhitecturii de interior și designului de mobilier.
Competențele profesionale în care se înscriu competențele specifice	<ul style="list-style-type: none">• C1- Descrierea, analiza și utilizarea conceptelor și teoriilor fundamentale din domeniu.• C1.1 Cunoașterea și înțelegerea conceptelor, teoriilor și a evoluției acestora în domeniul arhitecturii de interior și a mobilierului, precum și utilizarea lor adecvată la nivelul comunicării profesionale și sociale• C1.2 Utilizarea cunoștințelor teoretice de bază pentru a explica și interpreta diverse concepte, situații și procese asociate activităților de arhitectură de interior și design de mobilier.• C1.3 Aplicarea conceptelor, teoriilor și metodelor fundamentale pentru rezolvarea unor situații concrete, bine definite, caracteristice pentru arhitectura de interior și designul de mobilier, în condiții de asistență calificată.• C1.4 Utilizarea adecvată de metode și criterii de evaluare pentru a putea aprecia calitatea, avantajele și dezavantajele unor proceduri, programe, metode de proiectare, metodologii, teorii și concepte• C1.5 Utilizarea metodologiilor și principiilor consacrate în domeniul arhitecturii de interior și designului de mobilier evidențiate în studii pentru elaborarea de studii și analize profesionale în domeniul arhitecturii de interior și designului de mobilier.• C5-Proiectarea de amenajări de interior.• C5.1 Cunoașterea și înțelegerea conceptelor, teoriilor, metodelor de bază în domeniul practicii profesionale de arhitectură de interior și design de mobilier precum și utilizarea lor adecvată în comunicarea profesională.• C5.2 Utilizarea cunoștințelor de bază în domeniul practicii profesionale de arhitectură de interior și design de mobilier pentru a explica și interpreta situații, procese și interacțiuni asociate domeniului.• C5.3 Aplicarea principiilor și metodologiilor de bază în domeniul practicii profesionale pentru a rezolva probleme / situații bine definite, tipice domeniului de arhitectură de interior și a designului de mobilier în condiții de asistență calificată.• C5.4 Utilizarea adecvată a unor criterii și metode standardizate de evaluare pentru a aprecia calitatea, meritele și limitele unor programe, proiecte, metode și teorii din domeniul practicii profesionale de arhitectură de interior și mobilier.• C5.5 Elaborarea de strategii și proiecte profesionale prin utilizarea principiilor și metodelor consacrate în domeniul practicii profesionale de arhitectură de interior și design de mobilier.
Competențele transversale în care se înscriu competențele specifice	<ul style="list-style-type: none">•

7. Obiectivele disciplinei (asociate competențelor de la punctul 6)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none">• Disciplina își propune să inițieze studenții în domeniul graficii digitale. Lucrările de laborator ating probleme generale de grafică pe calculator, ilustrate prin cele mai cunoscute programe în domeniu (Adobe Photoshop)
---------------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> Familiarizarea studentilor cu utilizarea programelor de prelucrare a imaginilor digitale, pentru a putea crea in functie de cerinte, imagini de promovare a unei firme sau eveniment, carti de vizita personalizate si crearea, utilizand anumite artificii, de noi efecte aplicate asupra unei imagini, care poate schimba complet perceptia acesteia.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Aplicarea cunoștințelor și metodelor prezentate, în mod creativ și inventiv, pentru rezolvarea cerințelor de temă din cadrul orelor de aplicații, care sunt corelate cu progresul prelegerilor.

8. Conținuturi¹⁰

8.1 Curs	Număr de ore	Metode de predare ¹¹
Noțiuni introductive. Interfata, meniu, deschidere fișiere salvare fișiere.	1	Prezentare orală, tutoriale online, conversație, discuții, identificarea de probleme, desene digitale; față-în-față
Noțiuni introductive. Unelte/ Tools	1	
Noțiuni introductive.Meniul	1	
Efect de text/ oglinziri	1	
Efect de lumina/ Glow lines	1	
Carti de vizita	1	
Afise/ postere. Paginare, fundal, culori si text si compozitie dupa o tema data (la care se lucreaza individual)	2	
Prelucrare imagine- notiuni introductive si exemple. Introducere lumina, anturaj (oameni, vegetatie, obiecte), oglinziri si prelucrare de vederi 2D (sectiune)	4	
Recapitulare si Verificarea cunostiintelor	2	
Bibliografie ¹²		
<ul style="list-style-type: none"> Barbara Obermeier, Ted Padova, "Photoshop Elements 2020 for Dummies", Publisher: For Dummies, Year: 2019, ISBN: 1119605512,9781119605515 Coll, "Adobe Photoshop 2021 for Beginners: Complete Beginner to Pro Illustrated Guide to Master Graphics Designs and Image Editing Skills with Latest Tips & Tricks",Publisher: Tech Demystified, Year: 2021, ISBN: 9798711673231 Evening, Martin , „ Adobe Photoshop 2020 for Photographers: A Professional Image Editor’s Guide to the Creative Use of Photoshop for Mac and PC”, Routledge, 2020 Horst Sondermann, "Photoshop in Architectural Graphics", Ed Springer Wien/New York 2009 Cristian Dumitrescu, Anamaria Andreea Anghel, "Reprezentări plane ale formelor spațiale: culegere de aplicații de desen tehnic și reprezentări geometrice", Editura Politehnica, 2019 Timișoara, ISBN:9786063502750, 198 p 		
8.2 Activități aplicative ¹³	Număr de ore	Metode de predare

10 Se detaliază toate activitățile didactice prevăzute prin planul de învățământ (tematicile prelegerilor și ale seminariilor, lista lucrărilor de laborator, conținuturile etapelor de elaborare a proiectelor, tematica fiecărui stagiu de practică). Titlurile lucrărilor de laborator care se efectuează pe standuri vor fi însoțite de notația „(*)”.

11 Prezentarea metodelor de predare va include și folosirea noilor tehnologii (e-mail, pagină personalizată de web, resurse în format electronic etc.).

12 Cel puțin un titlu trebuie să aparțină colectivului disciplinei iar cel puțin un titlu trebuie să se refere la o lucrare de referință pentru disciplină, de circulație națională și internațională, existentă în biblioteca UPT.

13 Tipurile de activități aplicative sunt cele precizate în nota de subsol 5. Dacă disciplina conține mai multe tipuri de activități aplicative atunci ele se trec consecutiv în liniile tabelului de mai jos. Tipul activității se va înscrie într-o linie distinctă sub forma: „Seminar:”, „Laborator:”, „Proiect:” și/sau „Practică:”.

<ul style="list-style-type: none"> Bibliografie¹⁴

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

<ul style="list-style-type: none"> Conținutul disciplinei și partea aplicativă au fost discutate cu reprezentanții asociațiilor profesionale (SAID.RO, - Societatea Arhitecților de interior și Design din România, APMR (Asociația producătorilor de mobilă din România), ACRM - Asociația Clubului Român de Mobilă) și cu diferiți angajatori în domeniu. Însușirea unor noțiuni bazice de utilizare a programului de grafica pe calculator este o condiție necesară pentru practicarea profesiei de arhitect de interior.
--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare ¹⁵	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Prezenta și implicarea în rezolvarea exercițiilor prezentate la curs. Verificarea practica la calculator a capacităților studenților de a răspunde la o temă asemănătoare exercițiilor de la curs efectuate de-a lungul orelor.	Examen fata-in-fata	100%
10.5 Activități aplicative	S:		
	L:		
	P ¹⁶ :		
	Pr:		
10.6 Standard minim de performanță (se prezintă cunoștințele minim necesare pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lor ¹⁷)			
<ul style="list-style-type: none"> Nota 5 se obține atunci când studentul cunoaște și operează cu uneltele digitale din domeniul graficii pe calculator prezentate la curs, iar pentru laborator dacă a avut o prezență de minim 50% și lucrările predate reflectă cunoștințele dobândite. 			

Data completării

09.09.2025

**Titular de curs
(semnătura)**

Conf. dr.arh. Anghel Anamaria
Andreea

**Titular activități aplicative
(semnătura)**

.....

Director de departament (semnătura)	Data avizării în Consiliul Facultății ¹⁸	Decan (semnătura)
.....	26.09.2025

¹⁴ Cel puțin un titlu trebuie să aparțină colectivului disciplinei.

¹⁵ Fișele disciplinelor trebuie să conțină procedura de evaluare a disciplinei cu precizarea criteriilor, a metodelor și a formelor de evaluare, precum și cu precizarea ponderilor atribuite acestora în nota finală. Criteriile de evaluare se formulează în mod distinct pentru fiecare activitate prevăzută în planul de învățământ (curs, seminar, laborator, proiect). Ele se vor referi și la formele de verificare pe parcurs (teme de casă, referate ș.a.)

¹⁶ În cazul când proiectul nu este o disciplină distinctă, în această rubrică se va preciza și modul în care rezultatul evaluării proiectului condiționează admiterea studentului la evaluarea finală din cadrul disciplinei.

¹⁷ Nu se va explica cum se acorda nota de promovare.

¹⁸ Avizarea este precedată de discutarea punctului de vedere al board-ului de care aparține programul de studii cu privire la fișa disciplinei.