

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnica Timișoara
1.2 Facultatea ¹ / Departamentul ²	Electronica, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale / Comunicații
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale / 20.20.10
1.4 Ciclul de studii	Master
1.5 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Tehnologii Multimedia / 20.20.10.236 / Tehnologii Multimedia

2. Date despre disciplină

2.1a Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁴	Design grafic / DF						
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză	Graphic design						
2.2 Titularul activităților de curs	Șl.dr.ing. Mihai Onița						
2.3 Titularul activităților aplicative ⁵	Sl.dr.ing. Mihai Onița						
2.4 Anul de studiu ⁶	1	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei ⁷	DOB

3. Timp total estimat - ore pe semestru (activități directe (asistate integral), activități asistate parțial și activități neasistate⁸)

3.1 Număr de ore asistate integral/săptămână	4 , din care:	ore curs	2	ore seminar/laborator/proiect			0 / 2 / 0
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	56 , din care:	ore curs	28	ore seminar/laborator/proiect			0 / 28 / 0
3.2 Număr total de ore desfășurate on-line asistate integral/sem.	, din care:	ore curs		ore seminar/laborator/proiect			
3.3 Număr de ore asistate parțial/săptămână	, din care:	ore proiect, cercetare		ore practică		ore elaborare lucrare de disertație	
3.3* Număr total de ore asistate parțial/semestru	, din care:	ore proiect cercetare		ore practică		ore elaborare lucrare de disertație	
3.4 Număr de ore activități neasistate/săptămână	4.9 , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					1.6
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					1.7
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					1.6
3.4* Număr total de ore activități neasistate/semestru	69 , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					22
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					25
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					22
3.5 Total ore/săptămână ⁹	8.9						
3.5* Total ore/semestru	125						
3.6 Număr de credite	5						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de rezultate ale învățării	- Utilizare pachet Microsoft Office - Utilizare Google Drive - Utilizare browser: Chrome sau Firefox

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală dotată cu proiector, calculatoare și conexiune la Internet
5.2 de desfășurare a activităților practice	• Sală dotată cu proiector, calculatoare și conexiune la Internet

6. Rezultatele învățării la formarea cărora contribuie disciplina

Cunoștințe	- C2.Studentul/absolventul analizează tehnologii, metode și algoritmi specifici procesării și reprezentării informației multimedia. - C6.Studentul/absolventul identifica factorii care influențează dezvoltarea și vizibilitatea paginii web. - C8.Studentul/absolventul cunoaște metode și tehnici de stimulare a creativității. - C9. Studentul/absolventul explică principiile și tehnicile de promovare. - C20. Studentul/absolventul înțelege impactul social/cultural și economic al multimedia.
Abilități	- A5.Studentul/absolventul publica și editează conținut prin utilizarea de software adaptat. - A9.Studentul/absolventul își asumă coordonarea activităților și respectarea termenelor stabilite. - A10.Studentul/absolventul elaborează planuri, organizează resurse și monitorizează progresul. - A12.Studentul/absolventul transformă cerințele într-un concept vizual coerent. - A14.Studentul/absolventul proiectează și implementează aplicații multimedia și web. - A23.Studentul/absolventul aplică principii perceptuale în design grafic și sonor. - A24.Studentul/absolventul optimizează interfețe multimedia pentru utilizabilitate și atractivitate. - A44.Studentul/absolventul elaborează proiecte multimedia pentru educație, cultură, smart cities.
Responsabilitate și autonomie	- RA1. Studentul/absolventul gestionează proiecte complexe de dezvoltare și implementare a sistemelor multimedia interactive. - RA5. Studentul/absolventul identifica factorii care influențează dezvoltarea și vizibilitatea paginii web și asumă coordonarea activităților și respectarea termenelor stabilite. - RA7. Studentul/absolventul își asumă calitatea și impactul materialelor create - RA8. Studentul/absolventul demonstrează inițiativă și autonomie în procesul creativ. - RA9. Studentul/absolventul își asumă claritatea și relevanța modelului vizual. - RA10. Studentul/absolventul respectă principiile de accesibilitate și UX - RA22. Studentul/absolventul propune soluții orientate spre utilizator. - RA23. Studentul/absolventul gestionează procese de testare și validare UX. - RA24. Studentul/absolventul asigură echilibru între estetică și funcționalitate

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării specifice acumulate)

- Cunoașterea fundamentelor teoretice și practice ale designului grafic, prin înțelegerea relației dintre formă și mesaj - Înțelegerea principiilor designului grafic și proprietăților specifice elementelor de design - Dezvoltarea capacității de a elabora și susține o identitate vizuală coerentă pentru un brand, produs sau eveniment - Integrarea noilor tehnologii și a designului generativ (IA) în practica vizuală - Cunoașterea tehnicilor de editare în designul de interfață grafică, designul animat și designul informațional - Elaborarea, prezentarea și susținerea unui portofoliu personal bazat pe experiențe de design grafic
--

8. Conținuturi

8.1 Curs	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Ramurile specializate ale designului grafic	2		Prelegere, dezbateri
Elemente și principii de compoziție vizuală	2		
Design grafic pentru mediul tipărit	2		Curs interactiv cu materiale didactice prezentate cu videoproector
Sisteme de identitate vizuală pentru entități comerciale	2		
Strategii vizuale pentru organizarea evenimentelor	2		
Arhitectura vizuală a interfețelor web	2		
Design adaptiv pentru dispozitive portabile	2		
Microanimații funcționale pentru experiența utilizatorului	2		Resurse în format electronic
Materiale vizuale dinamice pentru comunicare multimedia	2		
Vizualizarea proceselor și relațiilor informaționale	2		
Sintetizarea datelor prin design infografic	2		
Generare grafică vizuală asistată de IA	2		
Experiențe vizuale interactive în medii augmentate	2		
Analiza proiectelor vizuale în context aplicat	2		

	Bibliografie ¹⁰ 1. Wheeler A., <i>Designing brand identity: a comprehensive guide tot the world of brands and branding</i>, Hoboken, New Jersey Wiley, 2024, ISBN : 9781119984818, disponibil în biblioteca UPT Bibliografii ART5/WHE 683.459 2. Lidwell W., Holden K. și Butler J., <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2023, ISBN 978-0760375167 3. Staiano F., <i>Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop</i>, Packt Publishing, 2022, ISBN 978-1800564183, disponibil la Biblioteca UPT Bibliografii, C8/STA 683.458 4. Krum A., <i>Cool Infographics – Effective communication with data visualization and design</i>, John Wiley & Sons, Inc., 2013, ISBN: 978-1-118-83715-3 5. Krasner J., <i>Motion graphic design: applied history and aestehics</i>, Amsterdam etc. Elsevier Focal Press, 2008, ISBN : 9780240809892, disponibil în biblioteca UPT Tehnica C8/KRA 657.779 6. Yayici E., <i>Design Thinking Methodology Book</i>, ArtBizTech, 2016, ISBN 978-6058603752 7. Onita M., Notițe de curs și prezentări - Design grafic, https://cv.upt.ro, accesat octombrie 2025		
8.2 Activități aplicative¹¹	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Compoziție abstractă bazată pe un concept	2		Prelegere, dezbateri
Soluții grafice pentru materiale de prezentare tradiționale	2		
Identitate vizuală pentru o afacere / eveniment	4		Tutoriale Exemple de bune practici
Elemente grafice și narative în introduceri video animate	4		
Infografice tematice și diagrame de proces	4		
Design pentru pagini web și adaptare pentru mobil	4		Resurse în format electronic
Serii vizuale generate cu IA	4		
Analiza aplicată de design vizual din diverse domenii	2		
Prezentare și evaluare produse grafice, discuții	2		
	Bibliografie ¹² 1. Dawson P., <i>Graphic Design Rules: 365 Essential Design Dos and Don't's</i>, Packt Publishing, 2017, disponibil la Biblioteca UPT Tehnica, ART5/GRA 683.340 2. Crook I. și Beare P., <i>Motion graphics: Principles and Practices from the Ground UP</i>, Publisher : Fairchild Books, 2016, ISBN 978-1472569004 3. Zauamanis M., <i>Research Data Visualization and Scientific Graphics: for Papers, Presentations and Proposals</i>, Peer Recognized, 2021, ASIN : B09BMBZLBL 4. Grattification D., <i>An Answer for Everything: 200 Infographics to Explain the World</i>, Bloomsbury Publishing, 2022, ISBN-13 : 978-1526633644 5. Materiale de tip tutoriale - accesate în site-uri de specialitate, octombrie 2024 - https://hackdesign.org/lessons, https://99designs.com, figma.com, medium.com, design4users.com, heydesigner.com, sidebar.io, youtube.com 6. Airey D., <i>Logo Design Love: A guide to Creating Iconic Brand Identities</i>, Peachpit Press, 2014, ISBN 978-0321985200 7. Onița M., Exemple de bune practici, https://cv.upt.ro, accesat octombrie 2025		

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare ¹³	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Cunoașterea noțiunilor și conceptelor fundamentale de design grafic Cunoașterea principiilor și a proprietăților elementelor grafice de bază	Verificare orală	40%
9.5 Activități aplicative	S:		

	L:		
	P: Cunoașterea tehnicilor de editare grafică în programe de specialitate. Integrarea conceptelor teoretice într-un proiect de grafică concret	Portofoliu bazat pe experiențele de design grafic dobândite pe parcursul semestrului	60%
	Pr:		
	Tc-R¹⁴:		
9.6 Standard minim de performanță (volumul de cunoștințe minim necesar pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lui) ¹⁵			
• Participarea la activitățile prevăzute • Cunoașterea și aplicarea adecvată a noțiunilor teoretice • Cunoașterea instrumentelor digitale studiate • Înțelegerea principiilor de bază ale designului vizual • Cunoașterea etapelor de lucru într-un proces de design grafic • Obținerea punctajului minim necesar pentru produsele grafice solicitate			

Data completării

15.09.2025

**Titular de curs
(semnătura)**

ȘI.dr.ing. Mihai ONIȚA

**Titular activități aplicative
(semnătura)**

ȘI.dr.ing. Mihai ONIȚA

**Director de departament
(semnătura)**

Conf.univ.dr.ing. Horia BALȚĂ

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁶

07.10.2025

**Decan
(semnătura)**

Prof.univ.dr.ing. Cătălin CĂLEANU