

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnica Timișoara
1.2 Facultatea ¹ / Departamentul ²	Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, Științe ale Comunicării / Comunicații
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Științe ale comunicării (40 30 10)
1.4 Ciclul de studii	Master
1.5 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Comunicare, relații publice și media digitală (40 30 10 481)

2. Date despre disciplină

2.1a Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁴	Aplicații de identitate vizuală						
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză	Visual Identity Applications						
2.2 Titularul activităților de curs	Ș.I. dr. ing. Onița Mihai						
2.3 Titularul activităților aplicative ⁵	Ș.I. dr. ing. Onița Mihai						
2.4 Anul de studiu ⁶	[2]	2.5 Semestrul	[1]	2.6 Tipul de evaluare	[V]	2.7 Regimul disciplinei ⁷	[DS]

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	[3] , din care:	ore curs	[1]	ore seminar/laborator/proiect			[0/0/2]
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	[42] , din care:	ore curs	[14]	ore seminar/laborator/proiect			[0/0/28]
3.2 Număr total de ore desfășurate on-line asistate integral/sem.	[0] , din care:	ore curs	[0]	ore seminar/laborator/proiect			[0]
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	[7.7] , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					[2.57]
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					[2.57]
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					[2.57]
3.4* Număr total de ore activități neasistate/semestru	[108] , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					[36]
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					[36]
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					[36]
3.5 Total ore/săptămână ⁹	[10.7]						
3.5* Total ore/semestru	[150]						
3.6 Număr de credite	[6]						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Disciplina Design pentru eMedia, an 1, DF
4.2 de rezultate ale învățării	- Competențe fundamentale în utilizarea calculatoarelor - Utilizare Google Drive - Utilizare browser Chrome sau Firefox - Utilizare soft de editare grafica

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală dotată cu proiector și calculator/laptop de prezentare cu 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	- C1.6. Studentul/Absolventul identifică particularitățile comunităților online și dezvoltă instrumentele digitale specifice. - C1.7. Studentul identifică software permisiv pentru gestionarea conținutului - C1.12. Identifică etapele principale ale proiectelor de dezvoltare de conținut - C1.15. Cunoaște metode și tehnici de stimulare a creativității - C MM 1.22. Cunoaște principiile de reprezentare vizuală - C MM.1.25. Cunoaște principiile de compoziție, culoare și tipografie
Abilități	- A 1.1. Studentul/Absolventul aplică strategii media coerente în funcție de publicul-țintă și obiectivele de comunicare. - A 1.7. Studentul publica și editează conținut prin utilizarea de software adaptat - A 22. Studentul transformă cerințele într-un concept vizual coerent - A 23. Studentul aplică instrumente de design și programare web - A 25. Studentul utilizează softuri de grafică digitală
Responsabilitate și autonomie	- RA 12. Își asumă coordonarea activităților și respectarea termenelor stabilite - RA 13. Ia decizii și răspunde de atingerea obiectivelor proiectului - RA 14. Își asumă calitatea și impactul materialelor create - RA 15. Demonstrează inițiativă și autonomie în procesul creativ - RA 22. Își asumă claritatea și relevanța modelului vizual - RA 25. Își asumă calitatea și relevanța produselor grafice

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării specifice acumulate)

- Dezvoltarea de competențe profesionale în domeniul designului grafic destinat aplicațiilor pentru identități vizuale
- Cunoașterea elementelor esențiale pentru un sistem vizual
- Cunoașterea principiilor de coerență vizuală, lizibilitate și impact estetic
- Aplicarea identității vizuale într-o varietate de context și formate
- Dezvoltarea unui portofoliu aplicat

8. Conținuturi

8.1 Curs	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Manual de identitate vizuală	2	0	Prelegere, dezbateri Curs interactiv cu materiale didactice prezentate cu videoproietor Resurse în format electronic
Elemente și principii de compoziție vizuală	2	0	
Design grafic pentru mediul tipărit	2	0	
Sisteme de identitate vizuală pentru entități comerciale	2	0	
Strategii vizuale pentru organizarea evenimentelor	2	0	
Design de ambalaj	2	0	
Design grafic pentru media socială	2	0	
Experiențe animate în designul grafic	2	0	
Materiale vizuale dinamice pentru comunicare multimedia	2	0	
Vizualizarea proceselor și relațiilor informaționale	2	0	
Sintetizarea datelor prin design infografic	2	0	
Generare grafică vizuală asistată de IA	2	0	
Experiențe vizuale interactive în medii augmentate	2	0	
Analiza unui proiect vizual în context aplicat	2	0	

	1. Bibliografie¹⁰ Wheeler A., Designing brand identity: a comprehensive guide tot the world of brands and branding, Hoboken, New Jersey Wiley, 2024, ISBN : 9781119984818, disponibil în biblioteca UPT Bibliografii ART5/WHE 683.459 2. Lidwell W., Holden K. și Butler J., Universal Principles of Design, Rockport Publishers, 2023, ISBN 978-0760375167 3. Staiano F., Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop, Packt Publishing, 2022, ISBN 978-1800564183, disponibil la Biblioteca UPT Bibliografii, C8/STA 683.458 4. Krum A., Cool Infographics – Effective communication with data visualization and design, John Wiley & Sons, Inc., 2013, ISBN: 978-1-118-83715-3 5. Krasner J., Motion graphic design: applied history and aestehics, Amsterdam etc. Elsevier Focal Press, 2008, ISBN : 9780240809892, disponibil în biblioteca UPT Tehnica C8/KRA 657.779 6. Yayici E., Design Thinking Methodology Book, 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 aplicative ¹¹	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Compoziție abstractă bazată pe un concept	2	0	Prelegere, tutoriale resurse digitale
Soluții grafice pentru materiale de prezentare tradiționale	4	0	
Identitate vizuală pentru o afacere / eveniment	6	0	
Elemente grafice și narative în introduceri video animate	6	0	
Infografice tematice și diagrame de proces	5	0	
Aplicații ale designului pentru media socială	4	0	
Serii vizuale generate cu IA	4	0	
Analiza aplicată de design vizual din diverse domenii	2	0	
Prezentare și evaluare produse grafice, discuții	2	0	
	Bibliografie ¹² 1. Dawson P., Graphic Design Rules: 365 Essential Design Dos and Don't's, Packt Publishing, 2017, disponibil la Biblioteca UPT Tehnica, ART5/GRA 683.340		
	2. Crook I. și Beare P., Motion graphics: Principles and Practices from the Ground UP, Publisher : Fairchild Books, 2016, ISBN 978-1472569004		
	3. Zaumanis M., Research Data Visualization and Scientific Graphics: for Papers, Presentations and Proposals, Peer Recognized, 2021, ASIN : B09BMBZLBL		
	4. Grattification D., An Answer for Everything: 200 Infographics to Explain the World, 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., Logo Design Love: A guide to Creating Iconic Brand Identities, Peachpit Press, 2014, ISBN 978-0321985200		
	7. Onita 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 principiilor de bază ale designului grafic și a proprietăților elementelor grafice de bază	Grilă, oral și exerciții	40%
9.5 Activități aplicative	S: []	[]	[]
	L: []	[]	[]
	P: Cunoașterea tehnicilor de editare grafică în programe de specialitate Aplicarea principiilor și proprietăților elementelor grafice în practică	Realizarea unei identități vizuale și unor aplicații de brand aferente pentru un caz concret	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
- Recunoașterea și utilizarea corectă a elementelor de brand
- Cunoașterea etapelor de lucru în procesul de design de identități vizuale
- Obținerea punctajului minim necesar pentru produsele grafice solicitate

Data completării

[15.10.2025]

**Titular de curs
(semnătura)**

[Ș.I. dr. ing. Onița Mihai]

**Titular activități aplicative
(semnătura)**

[Ș.I. dr. ing. Onița Mihai]

**Director de departament
(semnătura)**

[Conf.dr.ing. Horia Baltă]

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁶

[25.11.2025]

**Decan
(semnătura)**

[Prof.univ.dr. Daniel Dejica-Carțiș]