

ADRESA: MD-2045, str. Academician Sergiu Rădăuțanu 4, blocul de studii nr. 11, Chișinău, Republica Moldova,
TEL: 022 32-39-73 | FAX: 022 32-39-71, www.utm.md

ATELIER ARTE PLASTICE II

1. Date despre disciplină/modul

Facultatea	DE DESIGN				
Departamentul	DESIGN INDUSTRIAL ȘI DE PRODUS				
Ciclul de studii	studii superioare de licență, ciclul I				
Programul de studii	0211.8 Animație				
Anul de studii	Semestrul	Tip de evaluare	Categoria formativă	Categoria de opționalitate	Credite ECTS
I	II	Ex	D-Disciplină de domeniu profesional	O- Disciplină obligatorie	4

2. Timpul total estimat

Total ore în planul de învățământ	Din care				
	Ore auditoriale		Lucrul individual		
	Curs	Lucrări de laborator	Proiect de an	Studiul materialului teoretic	Pregătire aplicații
120	-	60	-	-	60

3. Precondiții de acces la disciplină/modul

Conform planului de învățământ	Pentru a atinge obiectivele cursului studenții trebuie să posede deprinderi elementare de reprezentare a formelor realității obiectuale, abilități de realizare a desenelor artistice și a lucrărilor în culoare, corespunzător cerințelor programului unității de curs „Atelier Arte Plastice I”.
Conform competențelor	Nu sunt

4. Condiții de desfășurare a procesului educațional pentru

Curs	-
Lucrări practice	Activitățile de laborator vor fi desfășurate în sală de studii, dotată cu șeavele, scaune și obiecte de studiu (corpuri geometrice de ghips, obiecte de uz casnic, draperii; detaliile feței (din ghips) și masca de ghips ș.a.), necesare pentru realizarea sarcinilor practice.

5. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>CP 1. Aplicarea în practică a teoriilor, metodelor și instrumentelor de creație în domeniul animației: Această competență este esențială deoarece unitatea de curs „Atelier Arte Plastice I” formează temelia gândirii artistice necesare pentru reprezentarea artistică a formelor obiectuale, esențială pentru animație și game design.</p> <p>CP 2. Gândirea și generarea ideilor noi, inovative și căutarea soluțiilor originale pentru problemele existente în domeniul animației: Gândirea creativă și inovativă este crucială pentru designeri, iar această competență este direct legată de dezvoltarea abilităților de reprezentare artistică și percepere sensibilă, abordate în modulele de „Desen Artistic I” și „Pictura I”.</p> <p>CP 3. Selectarea și adaptarea teoriilor, metodelor și tehnologiilor de proiectare vizuală și audio pentru animație: Acest modul este important pentru a asigura că studenții pot selecta și adapta tehnici și tehnologii de design vizual, fundamentale în formarea artistică și tehnică în domeniul animației și game designului.</p>
Competențe transversale	-

6. Obiectivele disciplinei/modulului

Obiectivul general	<p>Formarea abilităților în domeniul creației și a proiectării artistice. Posedarea desenului academic (după natură și după imaginație) pentru exprimarea liberă a ideilor creative. Formarea și dezvoltarea aptitudinilor de reprezentare grafică. Dezvolta culturii percepției, gândirii imaginative și sensibilitatea artistică, bazată pe studiul aprofundat al culorilor, ținând cont de diverse sisteme și concepții estetice contemporane.</p>
Obiectivele specifice	<p>Modulul „Desen Artistic II” face parte din disciplinele fundamentale de specialitate, care stau la baza instruirii artistice și formării abilităților primare în domeniul creației și a proiectării artistice. Posedarea desenului academic (după natură și după imaginație) face posibilă exprimarea liberă a ideilor creative. Formarea și dezvoltarea aptitudinilor de reprezentare grafică reprezintă una din condițiile indispensabile de formare profesională a specialiștilor în domeniul designului industrial. Desenarea după natură este un proces activ de cunoaștere a principiilor și legităților de reprezentare a formelor realității obiectuale, a construcției și raporturilor constitutive ale acestora. În sarcinile modulului „Desen Artistic II” se înscrie formarea la studenți a cunoștințelor și deprinderilor de desenare a portretului pe baza măștii de ghips și a detaliilor feței (din ghips) în particular.</p> <p>Studierea formelor realității obiectuale cu ajutorul modulului „Pictura II” are o importanță primordială în formarea viitorilor designeri. Scopul modulului este de a dezvolta cultura percepției, gândirea imaginativă și sensibilitatea artistică, bazată pe studiul aprofundat al culorilor, ținând cont de diverse sisteme și concepții estetice contemporane. Programul prevede realizarea unui ciclu de studii din natură (naturii statice complexe, organizate în planuri) în culoare, precum și cunoașterea experienței istorice de abordare a tehnicilor, manierelor, stilurilor artistice prin intermediul culorii.</p>

7. Conținutul disciplinei/modulului

Tematica activităților didactice	Numărul de ore	
	învățământ cu frecvență	învățământ cu frecvență redusă
Tematica lucrărilor practice/seminarelor		
<i>Modulul DESEN ARTISTIC II</i>		
L.L.1 Desenul detaliului feței (din ghips): ochiul. Realizare constructivă, parțial tonală. <i>Materiale: hârtie, creion. Format: A3 (1 lucrare)</i>	5	-
L.L.2 Desenul detaliului feței (din ghips): buzele. Realizare constructivă, parțial tonală. <i>Materiale: hârtie, creion. Format: A3 (1 lucrare).</i>	5	-
L.L.3 Desenul detaliului feței (din ghips): nasul. Realizare constructivă, parțial tonală. <i>Materiale: hârtie, creion. Format: A3 (1 lucrare)</i>	5	-
L.L.4. Desenul detaliului feței (din ghips): urechea. Realizare constructivă, parțial tonală. <i>Materiale: hârtie, creion. Format: A3 (1 lucrare)</i>	5	-
L.L.5 Desenul măștii de ghips. Realizare tonală. <i>Materiale: hârtie, creion. Format: A2 (1 lucrare)</i>	10	-
Total lucrări practice modul DESEN ARTISTIC II:	30	-
<i>Modulul PICTURA II</i>		
L.L.1 Natura statică, alcătuită din obiecte de uz casnic și draperii. <i>Materiale: hârtie, acuarelă/guașă. Format: A2 (1 lucrare).</i>	10	-
L.L.2 Natura statică complexă, organizată în 2 nivele. <i>Materiale: hârtie, acuarelă/guașă. Format: A2 (1 lucrare).</i>	10	-
L.L.3 Natura statică complexă cu secvență de interior. <i>Materiale: hârtie, acuarelă/guașă. Format: A1 (1 lucrare).</i>	10	-
Total lucrări practice modul PICTURA II:	30	-
Total lucrări practice disciplină ATELIER ARTE PLASTICE II:	60	-

8. Referințe bibliografice

Principale	<ol style="list-style-type: none">1. Ли, Н. <i>Основы учебного академического рисунка</i>, Москва, 2006.2. <i>Рисунок</i>, Москва, изд. Архитектура, 2004.3. Daghi, Ion. <i>Mijloacele de realizare a compoziției decorative</i>, Editura Lumina, Chișinău, 1993.4. Lăzărescu, Liviu. <i>Culoarea în artă</i>. Ed. Polirom, Iași, 2009.
Suplimentare	<ol style="list-style-type: none">1. Șușală, Ion; Bărbulescu Ovidiu. <i>Dicționar de artă. Termeni de atelier</i>. București, Ed. Sigma, 1993, 304 pag.2. Șușală, Ion. <i>Culoarea cea de toate zilele</i>, Ed. Albatros, București, 1982.3. Mardare, Marcela. <i>Fascinația culorilor</i>. Chișinău, 2007.4. Prut, Constantin. <i>Dicționar de Artă modernă și contemporană</i>. Ed. Polirom ed. a III-a, 2016, 529 pag.

9. Evaluare

Periodică		Curentă	Studiu individual	Proiect/teză	Examen
EP 1	EP 2				
15%	15%	15%	15%	-	40%

Standard minim de performanță:

- Prezența și activitatea la prelegeri și lucrări de laborator.
- Obținerea notei minime de „5” la fiecare dintre atestări și lucrări de laborator.
- Prezentarea portofoliului cu lucrări la examenul final.
- Susținerea cu calificativul minim de „5” a probei teoretice la examenul final.