

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

CURSURI OPȚIONALE PROPUSE 2026 -2027 LICENȚĂ - ANUL II

FACULTATEA DE ARTE PLASTICE

1. DEPARTAMENTUL PICTURĂ

► PRELUCRAREA IMAGINII PE CALCULATOR (P) – Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Pentru anul II, cursul facilitează dezvoltarea exprimării coerente folosind limbajul video. Cursul urmărește construirea și ghidarea unui proces de editare video personal prin: introducerea unui sistem de management al unui proiect, clarificarea metodelor de comunicare și documentare, cunoașterea metodelor de folosire a uneltelor programului. Cursul este format din 10 cursuri și 6 teme de seminar ce acoperă problemele specifice editării video, cum ar fi: managementul unui proiect video, concept și storyboard, captură și vizualizare, editarea unui rough cut, ajustări, tranziții și filtre, animație generată sau desenată, finalizarea și publicarea proiectului.

2. DEPARTAMENTUL GRAFICĂ

► NOȚIUNI INTRODUCTIVE ÎN TEHNICILE DE MODELARE 3D – PERSPECTIVĂ II – Curs adresat pentru FACULTATEA DE ARTE PLASTICE - mai puțin pentru specializarea Arte plastice - Pictură. Disciplina este accesibilă doar celor care au studiat această disciplină în anul I.

Caracteristici generale:

Semestrul I - Decoruri 3D/ 3D Environment design

Un decor 3D este un mediu digital generat și controlat de computer care este utilizat în jocuri video, filme de animație, prezentări arhitecturale sau diferite simulări ce privesc spațiul.

Observatorul este astfel imersat în experiențe vizuale specifice cu ajutorul unor astfel de decoruri. Designul de decoruri 3D poate fi creat și pentru a afișa articole reale, design de

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

interior, vehicule, mobilier și multe altele. Mediile digitale modelate 3D sunt frecvent utilizate în filme, prezentări și jocuri video.

Ce face un artist de decoruri 3D?

Pornind de la imaginile concept, referințe din lumea reală și schițe, artiștii de decoruri 3D creează și prezintă lumea unui film sau a unui joc video. Include popularea unui mediu cu obiecte, cunoscute în mod obișnuit ca “props”.

În jocurile video, construirea lumii are un strat suplimentar de complexitate. Decorurile create trebuie să funcționeze și să reacționeze în conformitate cu legile fizicii și în cadrul regulilor universului de joc. Deci personajele nu trebuie să poată trece prin pereți, obiectele trebuie să reacționeze la gravitație etc.

Sarcina principală a artiștilor de design de decoruri 3D este de a crea peisaje digitale, clădiri și alte structuri care pot fi folosite în jo-uri video, filme sau alte experiențe virtuale. Aceasta implică utilizarea unui program specializat pentru modelarea și texturarea obiectelor, precum și crearea de efecte de iluminare și atmosferă pentru a face mediul să se simtă realist și captivant.

Semestrul II - PERSONAJE 3D / 3D Characters

Personajele 3D sunt actorii principali ai unui film de animație sau al unui joc video. Modul în care sunt prezentate personajele, mișcarea lor și interacțiunile foarte dinamice fac parte din designul personajelor jocului 3D.

Procesul de modelare are loc în programul 3D, unde puteți fie să construiți un model de la zero, fie să transformați un obiect scanat din lumea reală în 3D. Totul începe cu un concept, o ilustrație care servește ca model de pornire. Pentru ca personajul să aibă un aspect convingător, artistul construiește cu atenție silueta, volumele în detaliu și materialele care vor da credibilitate produsului final. Tehnica inițială de pornire este Modelare poligonală.

Un model poligonal este format din forme plate care apar ca triunghiuri sau pătrate, pe care un artist le modifică pentru a forma o structură 3D. Studiourile care dezvoltă jocuri și animații folosesc în mare parte modelarea poligonală pentru a proiecta personaje, obiecte și alte elemente de decor.

Tehnica de rafinare a modelului este Sculptura digitală.

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

Este o altă metodă folosită de artiști pentru a crea obiecte realiste. Este, de asemenea, utilizată pentru dezvoltarea de modele prototip pentru print și design 3D. Metoda implică utilizarea instrumentelor de sculptură pentru a modifica geometria unui obiect. Modelul poligonal ajută la modelarea unui obiect, iar sculptura digitală ajută la detalierea unui personaj 3D.

► **TEHNICII TRADIȚIONALE ÎN GRAVURĂ - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin Programului de studii Arte plastice - Grafică**

Caracteristici generale:

Abordarea tehnicilor gravurii din perspectiva expresivității și particularităților tehnicilor tradiționale.

Tipar înalt – linogravura

1. a- definiții, b- istoric, c- Caracteristici din punct de vedere al materialelor-suport, d- Specificul imprimării în funcție de materialul-suport
2. Obiective : Studiarea unor raporturi plastice de tipul linie-suprafață, plin-gol, static-dinamic. Linogravura monocromă și color. Posibilitățile expresive ale linogravurii.

Tipar adânc- pointe sèche

1. a-definiții, b- istoric, c- Caracteristici din punct de vedere al materialelor-suport, d- Specificul imprimării în funcție de materialul-suport.
2. Obiective : Studiarea unor raporturi plastice de tipul linie-suprafață, plin-gol, static-dinamic. Scala tonală și linia în pointe sèche.
3. Gravura în pointe sèche monocromă și color. Posibilitățile expresive ale pointe sèche-ului.

3. DEPARTAMENTUL TEORIE ȘI CERCETARE

► **INTRODUCERE ÎN LUMEA APLICAȚIILOR MULTIMEDIA – Curs adresat Programelor de studii UNARTE**

Caracteristici generale:

Scopul cursului:

- Prezentare istorică a evoluției aplicațiilor multimedia - pe etape, începând de la inventarea fotografiei (1829), producerea primei imagini color (1861), apariția primei camere digitale (1990), apariția primelor camere video portabile etc. – până în zilele noastre.
- Familiarizarea cu diferite tipuri de expresie artistică bazate pe imagine statică sau dinamică (film de animație, sunet și video, combinații).
- Descrierea și înțelegerea modului de concepere a instalațiilor multimedia.
- Prezentarea unor proiecte multimedia deosebite, remarcate pe plan internațional, discuții

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

constructive în jurul lor. Exemple din arta contemporană din România și internațională.

Teme abordate:

1. Calitățile artistului multimedia: specificități / legătura cu artele clasice / privire retrospectivă
2. Istoricul inventării fotografiei, dezvoltări ulterioare
3. Efecte vizuale. Evoluția imaginii filmate, de la primele pelicule alb-negru - fără sonor, prezentare unor nume importante din istoria filmului
4. Filmul de animație, trucaje și dezvoltarea efectelor vizuale
5. Acționismul devenit spectacol (Mișcarea DADA, Suprerealismul)
6. Primele aparate video VCR (1969). Aparare video portabile (1980)
7. Apariția artei video – nume de referință
8. Joseph Beuys - acționist și autor de performance art
9. Începuturile Instalațiilor multimedia (Mișcarea Fluxus)
10. Performance art și instalații multimedia
11. Multimedia astăzi: artă / publicitate / spectacol
12. Tipuri de mesaje: statice / dinamice / interactive – Exemple în Bienalele Internaționale de artă
13. Instalații cu ambient sonor
15. Jocurile electronice, istoric și exemple
16. Exemple de combinații sunet / video / mișcare (animație) / performance art (România, Țările Balcanice, Italia, Franța, Țările Nordice, SUA, Asia, Coreea, etc.)
17. Întâlniri cu artiști multimedia, care prezintă propriile proiecte de artă
18. Vizite la expoziții multimedia, colocvii în sălile de expunere

Realizări practice:

- realizarea unei casete luminoase
- realizarea unei proiecții video ce interacționează cu spațiul: „Instalație Site-specific”

Temă de verificare la absolvirea / finalizarea studiilor de licență:

- Conceperea și realizarea unei instalații interactive de complexitate mică (sub formă de proiect) ce cuprinde: casete luminoase / proiecții video / ambient sonor

► **MARKETING** - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin Programelor de studii Arte textile – design textil și Modă – design vestimentar

Caracteristici generale:

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

Materia cursului de marketing din anul doi se concentrează pe noțiunile generale ale conceptului de marketing, analizează entitățile care fac obiectul marketingului, rolul specialiștilor în marketing, al concurenței și al clienților/ beneficiarilor; se dezvoltă strategii de marketing referitoare la produse/ servicii, respectiv concepte privind calitatea. În paralel, studenții lucrează în echipe, astfel încât să materializeze noțiunile teoretice într-o aplicație pe o temă aleasă de fiecare echipă de lucru, în care fiecare student își aduce contribuția. Aceste aplicații sunt analizate și evaluate pe tot parcursul anului universitar.

► **CULTURĂ ȘI CIVILIZAȚIE ARABĂ - Influențe arabe asupra artei universale - Curs adresat Programelor de studii UNARTE**

Asemenea marilor tradiții artistice, lumea arabă poartă un dialog intern cu arta sa, dialog pe care îl putem urmări atât în tradiția sa orală cât și în textele sale scrise.

Istoriografia artei islamice este în parte, așa cum amintea Oleg Grabar, comparabilă cu cea a artelor asociate tradițiilor și culturilor, scrierilor complexe, deci, unei memorii colective pe care fiecare generație, fiecare dinastie, fiecare moment îl transformă în propria sa manieră. Reprezentarea oficială a acestei memorii capătă contur în diverse texte și monumente, existând în mod egal în tradiția artizanală a satelor și a triburilor.

Identitatea artei islamice ar putea fi rezultatul unui determinism contextual, al succesiunilor unice sau generale care au existat în momentul configurării acesteia. Una dintre aceste influențe ar putea fi aceea de tawhid, unitatea cosmică indusă de către monoteismul absolut al islamului care marchează epoci și regiuni prin pregnanța formelor unificatoare ce transformă orice creație în cartușe închise, precum panourile decorative de la Alhambra, sau panourile de scriere care se dezvăluie în rotații spectaculoase ale formelor geometrice și ale culorilor.

Un alt element determinant ar fi putut să fie prezența constantă și adesea creativă a nomazilor, arabi și semiți la început, apoi turci și mongoli în timpul Evului Mediu, urmat de mecenatul curților princiare care vor facilita producerea unor obiecte împodobite, folosindu-se de toate tehnicile artei decorative. Aceste obiecte vor fi imitate de toate curțile europene încă din Evul Mediu, continuându-se cu perioada otomană a secolului al XVIII-lea.

În prezentarea introductivă a cărții intitulată Identitatea arabă- Istorie, limbă, cultură, Nadia Anghelescu preciza că domeniul arab se lărgeste după apariția islamului, de la Peninsula căreia i se spune Arabică până la granițele Chinei, la răsărit, până în Spania și chiar dincolo

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

de granițele acesteia cu Franța, la apus, pentru a se îngusta ulterior, ajungând la limitele în care se situează ceea ce numim lumea arabă. Cei mai mulți dintre cei care sunt considerați astăzi arabi aparțin de fapt unor populații arabizate în perioada marilor cuceriri ce au dus la constituirea Imperiului Arabo-islamic. Arabizare însemna în primul rând adoptarea limbii arabe ca limbă de cultură. Astfel, cultura de limbă arabă, influențată de diferite popoare din marele Imperiu, contribuie la redefinirea termenului arab, care capătă o puternică rezonanță culturală.

Încă de la debuturile sale, arta arabă a utilizat scrierea într-o manieră amplă, aceasta regăsindu-se pe pereții clădirilor, pe obiectele de bronz sau de ceramică, pe țesături precum și pe alte suporturi. Uneori scrierea este perfect lizibilă însă, în alte situații nu se pot descifra decât fragmente de cuvinte sau chiar imitațiile unor litere. Astfel, datorită anumitor stiluri de a construi și de a reprezenta, maniera de a scrie transforma scrierea în artă, eliminând conținutul de semnificație semantică.

Arta arabă este strâns legată de formele caligrafice, atât de stilizate, încât cu greu pot fi înțelese uneori chiar de către cunoscători. Annemarie Schimmel (1984) afirmă că inscripțiile au mai degrabă un caracter magic, ele pot fi considerate un fel de amulete, pentru că, oricât de ilizibile ar putea să apară, cuprind o baraka (binecuvântare) pentru cel care le privește.

Scrierea și caligrafia sunt considerate, de multă vreme, două noțiuni diferite. Ibn Khaldun, unul dintre cei mai cunoscuți istorici și filosofi arabi (1332 – 1406) susținea că scrierea este o succesiune de linii și forme care se referă la cuvintele vorbite, în timp ce caligrafia reprezintă o mărturie despre o anumită societate, o dovadă a moștenirii culturale a respectivei societăți.

Cultura arabă a influențat profund evoluția artei, arhitecturii și literaturii, creionând impactul său durabil de-a lungul istoriei, până în perioada contemporană, inspirând tehnici decorative, principii de design geometric și stiluri caligrafice dincolo de lumea islamică.

Prin secole de schimburi—pe rutele comerciale, prin mișcările de traducere și colaborările artistice—limba, estetica și imaginația arabă au inspirat tradițiile artistice și literare din întreaga lume.

Cursul de Cultură și civilizație arabă își propune prezentarea principalelor repere privind confluența dintre cultura din spațiul geografic al Lumii Arabe și cultura Europei. Prin urmarea lui, studenții își vor însuși cunoașterea celor mai reprezentative creații culturale/artistice ale acestei culturi și identificarea elementelor specifice culturii arabe în contextul culturii universale.

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

Prin modul în care este conceput, cursul deservește atât studenții care urmează programe de studiu preponderent teoretice (Istoria și Teoria Artei), precum și studenții ce urmează specializări vocaționale.

Teme abordate:

1. Introducere în spațiul cultural al lumii arabo-islamice
2. Artă islamică și periodizarea sa
3. Evoluția limbii arabe- reprezentări grafice
4. Artă și istorie în epoca otomană
5. Simboluri ale artei islamice – conexiuni cu arta universală
6. Reprezentări ale alfabetului arab în arta modernă
7. Armonii caligrafice arabe - între decorațiune și epigrafie
8. Introducere în spațiul cultural al lumii arabo-islamice
9. Elemente ale artei arabe în Balcanii de Răsărit
10. Valorile estetice ale umanismului arab
11. Mitul beduinului – reprezentări artistice
12. Deșertul- configurații artistice
13. Diversitatea artei islamice – diversitate etnică, religioasă și culturală
14. Arabescul- semn distinctiv al artei islamice
15. Arhitectura spațiului arab modern – adaptare și inovare

FACULTATEA DE ARTE DECORATIVE ȘI DESIGN

1. DEPARTAMENTUL ARTĂ MURALĂ

► ARTA ICOANEI - Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

La acest curs, elementul central ce va fi cercetat este iconostasul. La începutul acestui an se pregătește o documentație fotografică pe teren, la bisericile și muzeele de artă din oraș. Din acest element sacru, regăsit la delimitarea altarului de naos, vom reproduce registrul cu prăznicare. Se vor prepara lemnele, se va inciza desenul, urmând ca apoi să

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

se poleiască în tehnica cu bolus. Această tehnologie presupune izolarea zonei picturale și aplicarea unui pământ armenesc. În urma finisării acestei suprafețe se aplică un aur dublu sau triplu de 22 – 23 kt, urmând a fi sclivisit cu o piatră de agat. Odată finalizată această etapă se băiuiesc lemnele pe canturi și spate apoi se realizează pictura. Se vor respecta etapele unei compoziții bizantine, foarte complexe din punct de vedere structural geometric, începând cu planul din spate și finalizând cu personajele ce istorisesc planul mântuirii. Perspectiva este inversă, proporțiile personajelor sunt alungite, iar simbolurile nu lipsesc să apară în nici una din cele doisprezece mari praznice – ori prin formă, ori prin culoare.

2. DEPARTAMENTUL ARTE TEXTILE

► **CREAȚIE ȘI INOVAȚIE ÎN ARTA TEXTILĂ - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin programului de studii Pedagogia artelor plastice și decorative**

Caracteristici generale:

Cursul urmărește raportarea practică a studenților la tehnicile și tehnologiile tradiționale învățate dintr-o perspectivă personală - interpretări, adaptări și inovări la nivelul materialelor și a legăturilor dintre fire.

Pe parcursul semestrului I, proiectarea și exersarea în diferite tehnici și tehnologii textile se desfășoară sub îndrumarea cadrului didactic în „Laboratorul Tapiserie- Contexturi” din cadrul Programului de studii Arte textile- Design textil.

În al doilea semestru, cursul se desfășoară sub îndrumarea cadrului didactic și se insistă pe studiul și exercițiul asupra tehnicilor de imprimare textilă din “Laboratorul Maria Pană Buescu”.

Se urmărește însușirea teoretică și practică a noțiunilor de bază referitoare la tehnicile speciale de imprimare și evidențierea posibilităților de utilizare a acestora în obiectul textil contemporan, precum și dezvoltarea capacității de a crea obiect unicat.

3. DEPARTAMENTUL MODĂ - DESIGN VESTIMENTAR

► **COSTUM DE PERFORMANCE ÎN ARTA CONTEMPORANĂ - Curs adresat Programelor de studii UNARTE**

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

Caracteristici generale:

Cursul este o analiză a costumului de performance ca obiect de artă în mișcare. Vor fi explorate legăturile veșmântului dintr-un performance cu celelalte arte: pictura, sculptura, moda, fotografia, arte performative - film, teatru, dans etc., urmărind parcursul său de la clasic la conceptual, până la cel postmodernist. Accentul va fi pus pe direcțiile actuale foarte variate și pe costumul experimental. Se vor prezenta numeroși artiști care au contribuit la dezvoltarea acestui domeniu relativ nou în istoria artei.

4. DEPARTAMENTUL CERAMICĂ-STICLĂ-METAL

**► TEHNOLOGIE DE SPECIALITATE ÎN CERAMICĂ (TEHNICA OLĂRITULUI)
- Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin CSM – Ceramică**

Caracteristici generale:

Cursul face parte din cursul de tehnologie anul II, având ca obiectiv însușirea de către studenți a tehnicilor de lucru ce constau în prelucrarea argilei la roata, ridicare la mână pentru realizarea de obiecte utilitare. Vor fi abordate și tehnici de decor specifice (cu oxizi metalici sau pigmenți) pentru a se obține un efect decorativ.

► FORME ȘI STRUCTURI AMBIENTALE (FIER FORJAT – NOȚIUNI DE BAZĂ ÎN PRELUCRAREA FIERULUI PRIN FORJARE) - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin CSM – Metal și Pedagogia artelor plastice și decorative

Caracteristici generale:

Cursul face parte din cursul obligatoriu „Forme și structuri ambientale” - anul II, având ca obiectiv însușirea de către studenți a tehnicilor de lucru privind prelucrarea fierului la cald (prin forjare) și obținerea de elemente decorativ-ambientale. Cursul se desfășoară pe parcursul celor două semestre.

► ARTA VITRALIULUI ÎNTRE TRADIȚIE ȘI INOVAȚIE – Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

Cursul își propune ca obiectiv însușirea de către studenți a cunoștințelor teoretice și practice legate de arta vitraliului, constând în evoluția istorică, probleme tehnologice (materiale și tehnică de lucru), experimente plastice aplicative prin abordări tradiționale și neconvenționale.

5. DEPARTAMENTUL SCENOGRAFIE

► DIGITAL ART - Curs adresat FADD, mai puțin Programului de studii Scenografie și eveniment artistic

Caracteristici generale:

Sculptura Digitală de Personaje și Asamblare de scene 3D în mediul digital

Studentii vor deprinde abilități de bază în domeniul sculpturii digital de personaje folosind ZBrush. În partea a doua a modului vor integra obiectele 3d realizate de ei în cadrul unei scene folosind Unreal Engine. La finalul fiecarui semestru studenții vor prezenta un proiect pe baza noțiunilor învățate.

► PERFORMANCE ART - Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Curs practic având la bază exercițiul interpretării dramaturgice a unui spectacol interdisciplinar, al unor arii de operă sau lucrări clasice din istoria artelor plastice într-o formă scurtă de narațiune filmică (clip) – care urmărește atât corespondențele formale, cât și cele ideatice. Crearea unei atmosfere de lucru similare celei din teatru, film, televiziune sau de producție a altor tipuri de proiecte practice, care au la baza un text dramatic.