

FIȘA DISCIPLINEI

Denumirea disciplinei :		CREATIVITATE SI DESIGN			
Codul disciplinei:		390457110612CF67			
Domeniul:		Calculatoare și Tehnologia Informației			
Specializarea:		Tehnologia Informației			
Departamentul:		Calculatoare și Inginerie Electrică			
Facultatea:		Inginerie			
Universitatea:		„Lucian Blaga” din Sibiu			
Anul de studiu:	2	Semestrul	2	Tipul de evaluare finală	C
Regimul disciplinei (DI=obligatorie/ DO=opțională/DF=liber aleasă):			DF	Numărul de credite:	2
Categorია formativă a disciplinei (DF=fundamentală.; DI=ingineresti; DS=specialitate; DC=complementară)					DC
Total ore din planul de învățământ	42			Total ore pe semestru:	42
Titularul disciplinei: Conf. univ. dr. ing. Cornel RENTEA					

Numărul total de ore (pe semestru) din planul de învățământ					
Total ore/ semestru	C	S	L	P	Total
	2	1	-	-	3

Obiective:	<p>Dobândirea și înțelegerea bazei teoretice specifice Creativității și designului, a abilităților de aplicare în practică a cunoștințelor teoretice, ca și formarea deprinderii de a acționa autonom pentru a observa, analiza, interpreta și oferi soluții problemelor concrete.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sunt prezentate ultimele descoperiri în domeniu, rezultatele obținute pe plan mondial și aplicații performante. <p>CUNOȘTINȚE. DEPRINDERI ȘI/SAU OBIECTIVE SPECIFICE VIZÂND COMPETENȚELE CONCRETIZATE ÎN COMPETENȚE GENERALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Însușirea elementelor teoretice ale Creativității; • Dezvoltarea capacității de analiză a diverselor situații conceptuale; • Dezvoltarea aptitudinilor autoproductive; • Dezvoltarea capacității de adoptare conștientă și fundamentată a deciziilor creative. <p>(i) Competențe cognitive (cunoștințe)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea fundamentelor psihologice ale actului creator; • Asimilarea și folosirea corectă a noțiunilor specifice domeniului Creativității. <p>(ii) Competențe funcționale (deprinderi sau capacități de utilizare a creativității într-o situație –studiu de caz)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizarea cu diferite modele teoretice ale invenției și transpunerea lor în procesul creației; <p>(iii) Competențe personale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea capacității de relaționare, a capacității de analiză, viziune anticipativă și comportament pro-activ în contexte creație-design. - însușirea de către studenți a cunoștințelor teoretice și practice de specialitate
-------------------	---

	<p>privind conceptele designului industrial și eficiența acestuia;</p> <ul style="list-style-type: none"> - perceperea designului ca factor generator de înnoire tehnologică cu implicații majore asupra calității vieții; - dezvoltarea competențelor și utilizarea metodelor de stimulare a creativității; - cunoașterea principiilor estetice și ergonomice în designul și dezvoltarea produselor;
<p>Competențe specifice disciplinei</p>	<p>1. Cunoaștere și înțelegere: Competențe specifice (vizează competențele asigurate de programul de studiu); Abilități privind managementul informației; Creativitate; Capacitatea de a lucra în echipă; Utilizarea cunoștințelor proprii disciplinelor de cultura tehnica generala si de specialitate pentru elaborarea, evaluarea si selectarea solutiilor conceptuale in dezvoltarea produselor industriale.</p>
	<p>2. Explicare și interpretare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funcția globală a unui produs. Structura unui produs
	<p>3. Instrumental – aplicative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode corecte de lucru si de cercetare în domeniul designului
	<p>4. Atitudinale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizarea unui studiu complex si structurarea unei teme concrete de creatie

TEMATICA CURSURILOR		
Nr. crt.	Denumirea temei	Nr. ore
1.	CREATIVITATE ȘI IMAGINAȚIE Nivelurile și factorii creativității Imaginația – componentă centrală a creativității Dezvoltarea procesului creator Predicția și diagnoza capacității creative a elevilor	4
2.	ASPECTE GENERALE ALE ACTIVITĂȚII DE CREATIE. DEFINITII Ce este creația și creativitatea. Metode de stimulare a creativității Conexiuni și interferențe cu alte domenii. Interferența dintre design și tehnologie Etapile procesului de creație. Limite practice în activitatea de creație	4
3.	GÂNDIREA DIVERGENTĂ ȘI CREATIVITATEA	2
4.	DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII	2
5.	METODE PENTRU STIMULAREA CREATIVITĂȚII	2
6.	MODALITĂȚI DE DEZVOLTARE, DE ANALIZĂ ȘI DE EVALUARE A CREAȚIILOR ÎN INGINERIA SOFTWARE ȘI HARDWARE.	2
7.	DESIGNUL considerat drept o parte esențială a procesului de inovare, el constituind o combinație creativă dintre elementele artistice, tehnice și științifice.	2
8.	DESIGN - TIPOLOGIE	2
9.	ETAPELE PROCESULUI DE DESIGN.	4
10.	INTERFERENȚA ASPECTELOR ȘTIINȚIFICE, TEHNICE, TEHNOLOGICE, ECONOMICE ȘI ESTETICE ÎN DESIGN.	4
TEMATICA SEMINARELOR		
1.	Creativitate și empatie, cooperare și competiție.	2
2.	Creativitatea și inovarea continuă.	2
3.	Materializarea creativității și a capacității de inovare.	2
4.	Relația dintre ciclul cererii și tehnologie.	2
5.	Relația dintre creativitate și ciclul de viață a produselor.	2
6.	Dezvoltarea produselor noi și creativitatea.	2
7.	Model de dezvoltare a unui produs nou.	2

Metode de predare / seminarizare	Curs: prelegerea magistrală, conversația euristică, problematizarea, studiul de caz; Seminar: conversația euristică, exercițiul, dezbaterile, studiul de caz, activități de grup
---	---

Stabilirea notei finale	- răspunsurile la examen/colocviu (evaluare finală)	50%
	- teste pe parcursul semestrului	30%
	- teme	20%
	- TOTAL	100%

Evaluarea finală va cuprinde stabilirea notei finale.

Cerințe minime pentru nota 5

Cerințe pentru nota 10

<input type="checkbox"/> Interes constant manifestat pentru cunoaștere și aprofundarea disciplinei; <input type="checkbox"/> Cunoașterea noțiunilor fundamentale ale design-ului industrial.	Valori maxime la cerințele stabilite anterior • pentru nota finală
TOTAL ore studiu individual (pe semestru), pentru teme seminar 10 h.	

Bibliografia	Minimală obligatorie: 1. ROCO, M. <i>Creativitate și inteligență emoțională</i> , Iași, Editura Polirom, 2001 2. Diaconescu D., <i>Designul conceptual al produselor</i> , Ed. Univ. Transilvania, Brașov, 2005 Complementară: 1. Kotler, P.; Saunder, J.; Armstrong, G. Si Wong, V., <i>Principiile marketingului</i> , Editura Teora, 1999, Bucuresti.
	Lista materialelor didactice utilizate în procesul de predare: Curs prelegere, dezbateri, explicație, demonstrație-studiul de caz Seminar: activitate individuală, activitate de grup cu relevanță în dezvoltarea creativității

Coordonator de Disciplină	Grad didactic, titlul, prenume, numele	Semnătura
	Conf. dr. ing. Cornel RENTEA	
Director de departament	Prof. univ. dr. ing. Daniel VOLOVICI	