

## **LUCRARE DE DISERTAȚIE**

### **CUPRINS**

#### **A. PREZENTAREA PRODUSULUI**

- A1** – Destinație, utilitate.
- A2** – Factori de evoluție.
- A3** – Performanțe tehnice, impact științific, economic, social și cultural.

#### **B. DESIGN-UL PRODUSULUI**

- B1** – Studii de caz. Analiza a 2-3 soluții existente. Realizarea unor variante proprii pentru design-ul de produs. Adoptarea uneia dintre variantele propuse.
- B2** – Organizarea formelor produsului (Gestalt, proporții, simetrii, valențe estetice). Obținerea formelor produsului (forme geometrice, constructiv-tehnologice, funcționale). Soluții pentru tehnologia de montaj.
- B3** – Materiale folosite. Elemente asociate suprafețelor. Culori.
- B4** – Atributele produsului (utilitate, fiabilitate, ergonomie, originalitate, estetică, disponibilitate etc.). Protecția mediului. Drepturile utilizatorului.

#### **C. MODELAREA GEOMETRICĂ A PRODUSULUI**

- C1** – Modelul geometric al produsului.
- C2** – Realizarea desenelor de produs.

#### **D. ANALIZĂ ȘI FABRICAȚIE PRODUS**

#### **E. MEMORIU DE CALCUL**

#### **F. PROMOVARE PRODUS**

- E1** – Realizare reclamă, logo de produs, ambalaj (design grafic).
- E2** – Prezentare Multimedia (pagină WEB).

#### **G. CONCLUZII**

#### **H. PARTEA GRAFICĂ**

#### **I. BIBLIOGRAFIE**

#### **Note:**

- Proiectul va conține 40-60 de pagini (text, reprezentări grafice 3D și 2D, logo, reclamă etc.).
- La întocmirea documentației se va ține seama de design-ul grafic de lucrare (publicație).
- Ponderea modulelor de mai sus în cadrul lucrării va fi în funcție de tipul temei alese.

## BIBLIOGRAFIE ORIENTATIVĂ

1. Achiței, Gh., *Frumosul dincolo de artă*, Editura Meridiane, București, 1979.
2. Ailincăi, C., *Introducere în gramatica limbajului vizual*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 1982
4. Arnheim, R., *Arta și percepția vizuală*, Editura Meridiane, București, 1979.
5. Constantin, P., *Culoare, artă, ambient*, Editura Meridiane, București, 1986.
6. Dehaan, J., *Flash MX 2004*, Editura Teora, București, 2004.
8. Dumitrescu, A., *Design*, Editura PRINTECH, București, 2000.
9. Fiell, Ch., Fiell, P., *Industrial Design A-Z*, TASCHEN GmbH, Köln, 2001.
10. Hauffe, Th., Haen, R., *Design – From the Industrial Revolution to the 21st Century*, DuMont Buchverlag, Köln, 2001.
11. Ionescu, F., *Grafica în realitatea virtuală*, Editura Tehnică, București, 2000.
14. Jones, A., *Introducere în artă*, Editura Lider, București, 1992.
16. Marin, D., *Design industrial*, Editura BREN, 2007.
17. Neagu, C., Bumbaru, S., *Sisteme multimedia, grafica pe calculator*, Editura Matrix Rom, București, 2001.
18. Papanek, V., *Design pentru lumea reală*, Editura Tehnică, București, 1997.
23. Prut, C., *Dicționar de artă modernă*, Editura Albatros, București, 1982.
24. Quarante, D., *Elements de design industriel*, Polytechnica 2<sup>e</sup> édition, Paris, 1994.
26. Raicu, L., *Grafic și vizual între clasic și modern*, Editura Paideia, București, 2002.
28. Roman, D., ș.a., *Algoritmi de automatizare a proiectării*, Editura Militară, București, 1988
29. Simion, I., – CATIA Ghid de modelare – editura BREN, București, 2009.
30. Simion, I., *Auto CAD 2011 pentru ingineri*, Editura Teora, București, 2011.
32. Simion, I., *Grafică inginerescă – introducere în proiectare*. Editura PRINTECH, 2001.
34. Simion, I., *Proiectare pagini de WEB*, Editura Teora, București, 2004.
35. Williams, R., *Inițiere în design*, Editura Corint, București, 2003.
36. Zlate, M., *Psihologia mecanismelor cognitive*, Editura POLIROM, Iași, 1999.
37. \* \* \* Autodesk – *Autodesk Inventor User's guide*