

FIȘA DISCIPLINEI

30.00 AMBIENT

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Arhitectură și Urbanism
1.3 Departamentul	Arhitectură
1.4 Domeniul de studii	Arhitectură
1.5 Ciclul de studii	Licență + Master integrat
1.6 Programul de studii / Calificarea	Arhitectură
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Ambient	Codul disciplinei	30.00
2.2 Titularul de curs	Conf. Dr. Arh. Paul Moldovan - Paul.MOLDOVAN@arch.utcluj.ro		
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect / practică	Nu este cazul		
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	2
		2.6 Tipul de evaluare	E
2.7 Regimul disciplinei	Categoriza formativă		
	Opționalitate		
			DU
			DOB

3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care:	3.2 Curs	2	3.3 Seminar	0	3.3 Laborator	0	3.3 Proiect	0	3.3 Practică	0
3.4 Număr de ore pe semestru	28	din care:	3.5 Curs	28	3.6 Seminar	0	3.6 Laborator	0	3.6 Proiect	0	3.3 Practică	0
3.7 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru studiu individual și evaluare:												
(a) Evaluare												6
(b) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe												8
(c) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren												10
(d) Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri												22
(e) Tutoriat												2
(f) Alte activități												2
3.8 Total ore studiu individual și evaluare (suma (3.7(a))...3.7(f))								22				
3.9 Total ore pe semestru (3.4+3.8)								50				
3.10 Numărul de credite								2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	N/A
4.2 de competențe	Competențele dobândite prin parcurgerea disciplinelor Proiectare de arhitectură 1, 2 și 3, Studiul formelor, Perspectivă, Teoria Arhitecturii - Locuirea.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

	Cursul se desfășoară sub forma unor prelegeri tematice, prezentări vizuale și discuții, susținute cu suport multimedia (proiecții, studii de caz din cinematografie și arhitectură). Activitatea didactică include: - prezentarea și analiza unor studii de caz din cinematografie și arhitectură (e.g. construcția ambientului prin lumină, compoziție, materialitate, încadrare, proporții, obiecte, personaje); - abordarea tematică a subiectelor precum compoziția, proporțiile, încadrarea, mobilierul ș.a.m.d.; - intervenții ale invitaților externi (arhitecți, designeri, ingineri), în vederea ilustrării modului în care ambianța este construită în practică; Participarea la activitățile de curs este necesară pentru înțelegerea etapelor de lucru și a cerințelor lucrării finale.
5.1. de desfășurare a cursului	Evaluarea se realizează printr-o lucrare aplicată (assignment), care presupune analiza unui ambient arhitectural pornind de la o scenă cinematografică și mai apoi construcția unui ambient din cadrul proiectului dezvoltat în semestrul anterior la disciplina Proiectare 3. Activitatea implică: - selecția și analiza critică a unei secvențe vizuale; - elaborarea unor colecții tematice (spațiu, unghi, mobilier, lumină, obiecte, personaje); - construirea unui ambient coerent prin mijloace grafice și/sau tridimensionale; - utilizarea unor instrumente digitale sau analogice adecvate (colaj, modelare 3D, reprezentare vizuală); Lucrarea se dezvoltă etapizat, prin verificări intermediare, și este finalizată printr-un set de planșe A4.
5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului	N/A

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	CE1 - creează concepte de proiectare arhitecturală CE3 - efectuează cercetare de teren CE6 - elaborează schițe de arhitectură CE28 - satisface cerințe estetice CE30 - studiază relația dintre clădiri, oameni și mediu Opționale: CO4 - aplică gândirea proiectivă sistemică CO9 - concepe un design interior specific CO13 - efectuează modele arhitecturale
Competențe transversale	CT4 - acceptă critici și orientări CT20 - dă dovadă de curiozitate CT23 - gândește analitic

7. Rezultatele așteptate ale învățării

Cod intern RAI	Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și Autonomie (și corelare cu Rezultatele așteptate ale învățării din RAI <i>corespondent din HG publicată în MONITORUL OFICIAL AL ROMÂNIEI, PARTEA I, Nr. 940/10.X.2025 și UIA UNESCO Charter for Architectural Education</i>)
RFAU.1	- înțelegerea componentelor ambientale ale spațiului (lumină, materialitate, culoare, textură, obiect, personaj); - cunoașterea principiilor de compoziție vizuală în relație cu percepția spațiului;	- analizarea unei ambianțe construite (cinematografice sau arhitecturale) prin descompunerea elementelor sale constitutive; - utilizarea compoziției, luminii și materialității în construirea unei imagini ambientale coerente;	Studentul utilizează conștient instrumente de compoziție și expresie în construirea unei ambianțe controlate.
RFAU.2	- înțelegerea procesului de analiză a unui spațiu prin intermediul imaginii; - cunoașterea relației dintre referință și construcția unui concept;	- realizarea unei analize critice a unei secvențe cinematografice; - structurarea informației vizuale în colecții tematice relevante;	Studentul demonstrează autonomie în selectarea, analizarea și interpretarea referințelor vizuale.
RFAU.5	- înțelegerea relației dintre spațiu, utilizator și percepția ambientală; - cunoașterea modului în care atmosfera influențează experiența spațiului;	- construirea unei ambianțe care sugerează utilizare, comportament și atmosferă; - integrarea elementelor de anturaj (obiecte, mobilier, personaje) în definirea spațiului;	Studentul își asumă responsabilitatea pentru coerența experienței ambientale propuse.
RFAU.6	- înțelegerea relației dintre reprezentare și construcția spațiului; - cunoașterea instrumentelor vizuale de simulare a ambianței;	- construirea unei imagini ambientale prin mijloace grafice și/sau tridimensionale; - utilizarea unor instrumente digitale sau analogice pentru simularea spațiului;	Studentul dezvoltă o reprezentare coerentă și controlată a ambianței, integrând elementele analizate.

8. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

8.1 Obiectivul general al disciplinei	Dezvoltarea capacității de a înțelege, analiza și construi ambianța spațiului arhitectural ca rezultat al interacțiunii dintre compoziție, lumină, materialitate și utilizare, prin exerciții aplicate de interpretare și reconstrucție a unor situații spațiale. Disciplina se poziționează complementar atelierului de proiectare, în care spațiul este explorat predominant prin mijloace fizice (machetă), propunând, în schimb, o investigare a ambianței prin mijloace vizuale și digitale, cu accent pe spațiul interior și pe construirea unei narațiuni ambientale coerente.
---------------------------------------	---

8.2 Obiectivele specifice	- înțelegerea componentelor ambientale ale spațiului (lumină, materialitate, culoare, textură, obiect, personaj) și a rolului acestora în definirea experienței arhitecturale; - dezvoltarea capacității de analiză critică a unei ambianțe prin intermediul imaginii (cinematografice sau arhitecturale), ca metodă de înțelegere a spațiului construit; - formarea capacității de a construi o ambianță coerentă prin controlul compoziției, luminii, materialității și al elementelor de anturaj; - utilizarea mijloacelor digitale și/sau analogice pentru simularea și comunicarea ambianței, ca instrumente complementare explorării fizice a spațiului realizate în cadrul atelierului de proiectare; - dezvoltarea capacității de selecție, organizare și integrare a referințelor vizuale în construcția unei situații ambientale; - înțelegerea relației dintre ambianță, utilizator și comportament, precum și a modului în care spațiul interior poate transmite o narațiune; - conștientizarea diferențelor și complementarităților dintre explorarea spațiului prin mijloace fizice (machetă) și cea prin mijloace vizuale și digitale; - introducerea unei baze teoretice și operaționale pentru integrarea dimensiunii ambientale în procesul de proiectare arhitecturală.
---------------------------	---

9. Conținuturi

9.1 Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Introducere în disciplina Ambient. Relația cu Proiectare 3. Ambientul ca rezultat construit, nu decorativ	2	Prelegeri, Analiză ghidată și discuții, Studii de caz, invitați, Exerciții, prezentări și feedback	
Studiu comparativ publicitar: Coca-Cola („I'd like to buy the world a Coke”) vs Apple „1984”	2		
Componentele ambientale ale spațiului (lumină, materialitate, culoare, textură, obiect, personaj)	2		
Compoziția vizuală și cadratura. Noțiuni de limbaj cinematic	2		
Studiu de caz: La grande bellezza - construcția ambianței	2		
Studiu de caz: A Single Man - controlul atmosferei	2		
Mobilierul ca element de ambianță. Studii de caz: Charles & RayEames, Jean Prouve, Arne Jacobsen	2		
Proporții și relații spațiale în construcția ambianței	2		
Fotografia ca instrument de construcție a cadrului (încadrare, lumină, focalizare)	2		
Metoda de analiză: „reverse engineering” al unei scene	2		
Structurarea colecțiilor (spațiu, unghi, mobilier, lumină, obiecte, personaje)	2		
Prezentare intermediară 1 - verificare construcție ambient	2		
Instrumente de reprezentare și construcție (colaj, 3D, hibrid)	2		
Prezentare intermediară 2 (22 mai) - ambient complet + coerență	2		
Bibliografie:			

9.1 Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
- Koolhaas, R. (2014). <i>Elements of Architecture</i>. Venezia: Marsilio. - Phaidon, <i>The Design Book</i>, 2013 - Tangaz T., <i>The Interior Design Course</i>, Thames & Hudson, 2006, 2018 [cota 1 : 537.932, 1 exemplar]			

9.2 Seminar / laborator / proiect / practică	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Bibliografie			

10. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi din domeniul aferent programului

Disciplina și întreg conținutul acesteia reflectă standardele comunităților educaționale și profesionale specifice domeniului arhitecturii, fiind aliniată cu principiile Cartei UIA UNESCO pentru Educație în Arhitectură, ale Ordinului Arhitecților din România, ale întregii baze legale a reglementării profesiei de arhitect, precum și cu standardele specifice ARACIS.

11. Evaluare

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare (și forma evaluare: continuă/sumativă)	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs	Capacitatea de analiză critică a unei ambianțe (cinematografice sau arhitecturale); Coerența demersului de „reverse engineering” al scenei alese; Capacitatea de a construi o ambianță coerentă prin controlul compoziției, luminii, materialității și al elementelor de anturaj; Gradul de dezvoltare a spațiului (definire volumetrică, elemente constructive, detalii); Calitatea și coerența reprezentării grafice și/sau tridimensionale; Capacitatea de integrare a referințelor vizuale în construcția unui concept; Claritatea și consistența materialelor prezentate (colecții, planșe);	- evaluare continuă prin verificări intermediare ale progresului lucrării; - evaluare în cadrul prezentărilor intermediare (8 mai și 22 mai); - evaluare sumativă prin lucrarea finală (assignment), care înlocuiește examenul;	Prezentare intermediară 1: 20% Prezentare intermediară 2: 30% Lucrare finală: 50%

11.5 Seminar/Laborator /Proiect / practică			
11.6 Standard minim de performanță - participarea la curs în condițiile impuse de Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca; - obținerea unei note minime de promovare (5) la toate cele trei etape de evaluare;			

Data completării:	Titulari	grad didactic, titlu Prenume NUME	Semnătura
Septembrie 2025	Curs	Conf. Dr. Arh. Paul MOLDOVAN	
	Aplicații		

Data avizării în Consiliul Departamentului _____	Director Departament Arhitectură Prof. Dr. Arh. Virgil Pop
Data aprobării în Consiliul Facultății _____	Decan, Prof. Dr. Arh. Șerban Dragoș Ion Țigănaș