

**ANTREPRENORIAT  
ÎN SERVICII CREATIVE**

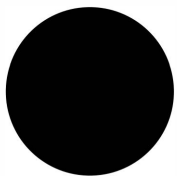
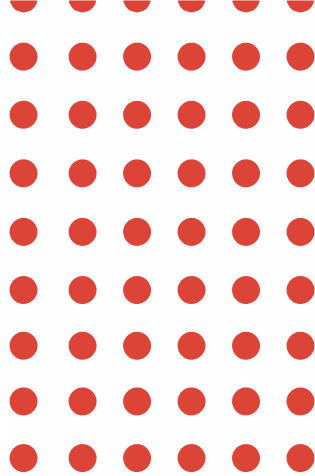
**HUB**

UAUIM.

**business**  
**PRELEGERI ANTREPRENORI**

Editor coordonator  
*Ionuț Adrian Ibric*

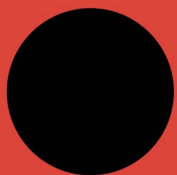
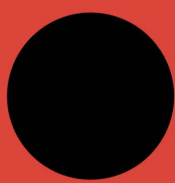
**VOLUMUL II**  
**Suport de curs**



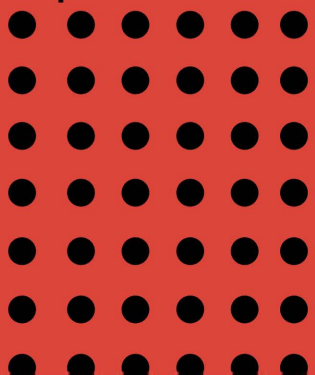
**ANTREPRENORIAT  
ÎN SERVICII CREATIVE**

**Ce spun antreprenorii?**

# HUB UAUIM **business** **PRELEGERI ANTREPRENORI**



**VOLUMUL II**  
**Suport de curs**



PROIECT „HUB UAUIM-BUSINESS”, Acronim HUB

Beneficiar Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”

Proiect finanțat prin Consiliul Național pentru Finanțarea Învățământului Superior – FDI 2023

Domeniul Strategic de Finanțare D4 – SAS „Susținerea activităților societăților

antreprenoriale studențești (SAS) din cadrul universităților”

Acord/Contract de finanțare/Fișa de execuție/CNFIS-FDI-2023-F-0700

## Echipa

Editor coordonator

*Ionuț-Adrian Ibric*

Editori

*Anca-Maria Păsărin*

*Mihriban Ocalan*

Grafică

*Elvira Coțac*

*Anca Vendrami*

Autori

*Ciprian Manda*

*Horia Spirescu*

*Alex Muntean*

*Călin Lambrache*

*Tudor Vlăsceanu*

*Gheorghe Bratu*

*Ionuț Sbirnac*

*Cristian Moscu*

*Andreea Marinescu*

*Ilinca Maican*

*Ramona Enache*

*Sabin Prodan*

*Anca Cioarec*

*Brîndușa Tudor*

*Irina Niculescu Belenyi*

## Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

**HUB UAUIM Business : suport de curs** / ed. coord.: Ionuț-Adrian Ibric. –

București : Editura Universitară "Ion Mincu", 2023

4 vol.

ISBN 978-606-638-323-3

**Vol. 2. : Prelegeri antreprenori.** - 2023. - ISBN 978-606-638-325-7

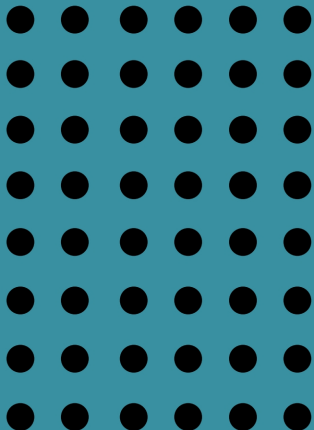
I. Ibric, Ionuț-Adrian (coord.)

005

658

Responsabilitatea materialelor publicate revine în totalitate autorilor prezentărilor. Toate drepturile rezervate. Nici o parte din această publicație nu poate fi reprodusă, stocată sau transmisă prin orice mijloace de natură electronică, mecanică, de copiere, înregistrare sau alte forme fără permisiunea scrisă a coordonatorilor și a editurii.





## C U P R I N S

06

08

20

30

44

52

58

66

74

84

94

102

110

## 11. Ce spun antreprenorii?

01. Ciprian Manda
02. Horia Spirescu
03. TEGMARK
04. Ionut Sbirnac
05. Studio EST
06. Cristian Moscu
07. Andreea Marinescu
08. Ilinca Maican
09. STARDUST Architects
10. Ramona Enache
11. Sabin Prodan
12. Irina Niculescu Belenyi

# HUB UAUIM. business

Colecția de volume HUB UAUIM BUSINESS reprezintă un suport de curs de ANTREPRENORIAT ÎN SERVICII CREATIVE, ce face parte din componenta editorială a pachetului de instrumente de sprijin antreprenorial, inițiere, dezvoltare, mentorat și consolidare abilități sau competențe antreprenoriale pentru studenții, masteranzii, doctoranzii și absolvenții Universității de Arhitectură și Urbanism "Ion Mincu" București (UAUIM).

Conținutul primelor 4 volume este realizat prin proiectele H.U.B. - HUB UAUIM BUSINESS, cu sprijin financiar de la Ministerul Educației prin Fondurile de Dezvoltare Instituțională (FDI) 2021, 2022 și 2023, de către echipele acestor proiecte, cadre didactice, cercetători dar și studenți ai UAUIM.

Suportul de curs sintetizează noțiuni introductive sau detaliate pentru componentele manageriale, juridice, fiscale, marketing, negociere, exemple și ghiduri de bune practici oferite de către antreprenorii invitați la prelegerile H.U.B., absolvenți ai UAUIM, activi în România sau pe plan internațional, exemple de finanțări, inclusiv nerambursabile, alte resurse antreprenoriale.

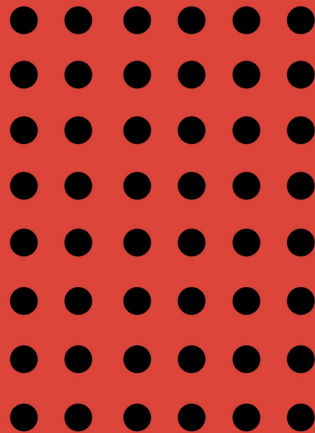
Volumele sunt adaptate pentru activitatea în domenii, servicii și produse creative precum proiectare în arhitectură, urbanism, peisagistică, amenajări interioare, design de mobilier sau de produs, fotografie, artizanat și reciclare creativă, realizare imagini digitale și conținut vizual/media 3D, management cultural, editorial, curatorial, patrimonial etc. cu studii de caz, provocări și soluții pentru etapele de elaborare dar și pentru cele de execuție.

Volumul II reprezintă un ghid util de bună funcționare și eficientizare a activităților antreprenoriale cu sfaturi și exemple din experiența proprie a antreprenorilor în servicii creative invitați la prelegerile din cadrul HUB UAUIM BUSINESS 2021-2022.





## **II. Ce spun antreprenorii?**





# HUB UAUIM. business



Încă din perioada studiilor, Ciprian Manda a început să colaboreze în cadrul proiectelor din afara curriculum-ului universitar. În anul 2 de studii a lucrat la primul său proiect în colaborare, care a fost și executat. După anul 3 de studii a început să lucreze în biroul condus de arh. Dorin Ștefan, realizând și practica obligatorie și stagiul de arhitect. Aici a lucrat concursuri, prezentări grafice, machete și concept, fiind implicat și în faza de concept și generare a formei pentru proiectul de biserică din Alba Iulia.

Primii săi clienți, pe care i-a abordat încă din anii de studii, au fost prieteni și apropiați ai familiei. Împreună cu un coleg de atelier din cadrul universității a realizat prima sa amenajare de interior a unui apartament în București, lucrând cu grijă detaliile de execuție, având astfel ocazia să experimenteze arhitectura în mod direct.

ARH. CIPRIAN MANDA

# 01. DESPRE SERVICII CREATIVE

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)

18 Iunie 2021



ATELIER  
CIPRIAN  
M A N D A



Sursa fotografiilor: arh.Ciprian Manda

CONTACT:

<http://www.atelier-ciprian-manda.ro/>

<http://silvaartis.ro/>

[www.instagram.com/atelier.ciprian.manda/](http://www.instagram.com/atelier.ciprian.manda/)



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

09



MINISTERUL EDUCAȚIEI

## 01. DESPRE SERVICII CREATIVE

În cadrul biroului condus de arh. Dorin Ștefan, Ciprian Manda a avut un puternic contact cu proiectarea de detalii, execuție și supravegherea șantierelor. A înființat propriul birou de arhitectură în 2010, explorând mai departe detaliile, materialele și formele.

Începând cu anii 2011-2012, interesul său s-a deplasat din ce în ce mai mult spre design, iar între anii 2014-2015 și-a format atelierul de design de mobilier specializat în lemn, fiind unul dintre primii designeri profesioniști specializați în lemn masiv.

Primele contacte ale lucrărilor sale cu publicul s-au petrecut prin intermediul expozițiilor și târgurilor specializate de design și mobilier, printre care Romanian Design Week (RDW), târguri de mobilier organizate la Romexpo și Școala de la Bunești.

Majoritatea obiectelor sale de design și mobilier sunt parte integrantă a spațiului interior, având o logică arhitecturală.

## ARH. CIPRIAN MANDA



## 01. DESPRE SERVICII CREATIVE

Ciprian Manda colaborează și cu fratele său, Mihai Manda, designer și el, specializat în metal. Împreună au elaborat diverse lucrări de mobilier și design de obiect care îmbină lemnul și metalul, precum barul de la parterul Muzeului de Artă Recentă (MARE).

Procesul de creație necesită timp, nu este unul rapid sau de serie, ci unicat. Fiecare obiect de design are dorința unei imagini specifice și un concept unic. Ciprian Manda alege atent fiecare element care va alcătui obiectul final. Pentru lemnul masiv trebuie depusă multă muncă și răbdare, acesta un material ce trebuie lăsat să lucreze de la sine o perioadă după debitare și îndreptare pentru echilibrarea tensiunilor, apoi continuând asamblarea și finisarea.



## ARH. CIPRIAN MANDA



Printre primele sale comenzi au fost proiecte de arhitectură și amenajări de interior, astfel deschizând drumul spre creația de design și mobilier. A continuat să lucreze arhitectură și design în paralel. Ciprian Manda este cel mai atras de partea de producție a design-ului, nu doar cea strict conceptuală și vizual.

El concepe și totodată lucrează mobilierul și obiectele sale în propriul atelier. Nu a beneficiat de proiecte accesibile prin fonduri sau finanțări pentru a-și forma atelierul de producție. L-a dezvoltat încetul cu încetul, primele materiale și unelte fiind investiții proprii.

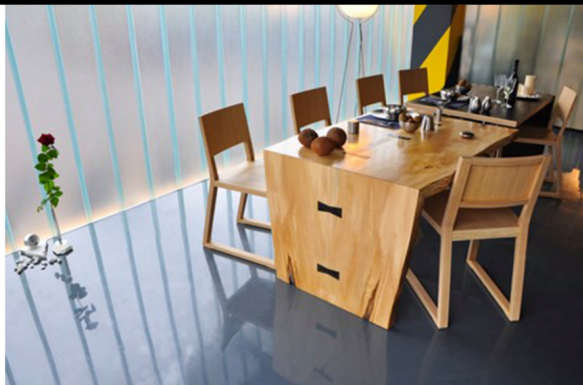
## 01. DESPRE SERVICIILE CREATIVE



În imagine este prototipul primului model cu care Ciprian Manda și-a făcut cunoscute filozofia, modul de lucru și designul care caracterizează creația sa. L-a realizat în mai multe exemplare, primul fiind executat din lemn pentru foc.

## ARH. CIPRIAN MANDA

În dreapta este una dintre primele lucrări de mobilier și amenajare de interior pentru care Ciprian Manda a realizat o ședință foto pentru promovarea creației sale. El explică cum această latură a meseriei este în sine esențială pentru ca practica și creația să existe și să supraviețuiască.





## 01. DESPRE SERVICII CREATIVE

întrebări

*I: Există compromisuri pe care le faci în procesul creativ din cauze financiare sau al dorinței specifice clientului?*

***“La partea de design sunt multe compromisuri care sunt inerente procesului creativ pentru că sunt constrângerile spațiului în care trebuie inserat obiectul. În plus față de acestea, încerc să nu fac compromisuri fiindcă și clienții își doresc mereu ceva altfel.”***

*I: În momentul de față aveți o echipă care vă ajută în realizarea acestor obiecte de mobilier? Dar cât de greu sau ușor v-a fost să găsiți oameni pricepuți în acest domeniu ?*

***“Majoritatea oamenilor care au venit la mine în atelier s-au format aici, nu prea există cei care au venit deja cu o experiență dobândită. La lemn masiv sunt foarte multe aspecte specifice și e foarte ușor de greșit. Este o experiență care se capătă în ani de zile. Ar fi un lucru de dorit să vină oameni cu experiență, dar nu prea au unde să dobândească această experiență decât aici.”***

*I: Ce credeți că a fost mai important: faptul că încă din anul 2, din studenție, ați început să preluați proiecte sau faptul că ați început să faceți obiecte unicat pentru piața din România?*

***“Este foarte important faptul că meseria de arhitect te învață cu lucrul constant și cu volumul mare de muncă. Este mai importantă practica decât teoria. Evident, teoria este bună pentru formarea unui fundament, dar practica primează. Eu am lucrat încă din studenție foarte mult pe detalii, lucru care nu este des întâlnit la studenți.”***

## ARH. CIPRIAN MANDA

### îrăspunsuri



*I: Cum reușești să fii atât de prezent în online ?*

***“Probabil pentru că lucrez obiecte foarte variate și am participat la multe târguri și expoziții. De asemenea, am un volum mare de lucrări.”***

*I: Cine se ocupă de partea social-media ?*

***“Eu. În ultimul timp nu m-am mai ocupat așa de mult de social media, dar până recent am reușit să popularizez lucrările mele constant.”***

*I: Care sunt 3 sfaturi pe care le-ați oferi unui proaspăt absolvent de arhitectură în 2021 pentru a ajunge la nivelul dumneavoastră sau chiar mai sus ?*

***“În primul rând trebuie să ai foarte multă voință. În arhitectură și design nu poți supraviețui făcând lucrurile doar cu jumătate de măsură, sunt domenii care consumă toată concentrarea și timpul. Nu ar strica o educație financiară pentru că este foarte important de înțeles cum funcționează acest sistem, iar în al treilea rând, o atenție puternică pentru promovare, pentru că dacă nu te vede nimeni, nu vei reuși să evoluezi pentru că nimeni nu te bagă în seamă.”***

# 01. DESPRE SERVICII CREATIVE

întrebări ș



*I: Ai avut probleme cu clienții?*

*“Nu prea am avut, doar pe partea de execuție de arhitectură pentru că acum sunt foarte puțini care știu să execute detalii, să monteze instalații sau finisaje.”*

*I: În medie, care este marja de profit a produselor voastre?*

*“Depinde, de obicei când fac piese noi, este mai greu să estimez ce costuri implică. Când fac un prototip, nu pot să estimez foarte bine costul, când fac piese în serie, este mai ușor de prevăzut.”*

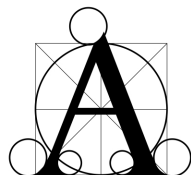
*I: Cum ajung obiectele tale la client?*

*“De obicei le livrăm și montăm noi.”*

*I: Pentru proiectele de amenajare de interior și arhitectură faci și supravegherea de șantier?*

*“Da, este esențial. Instalatorii sunt obișnuiți să monteze întrerupătoare și corpuri de iluminat generice, dar în proiectele mele totul este foarte specific, corpurile de iluminat sunt de obicei ascunse, așa că trebuie o foarte mare atenție și supraveghere.”*

# HUB UAUIM. business



**Studio Act** este un colectiv format dintr-o comunitate progresivă de arhitecți care operează la intersecția dintre arhitectură, știință și sfera publică. Studioul analizează și documentează producția contemporană a formei și a spațiului prin desen și cercetare. Prin intermediul colaborărilor și al schimburilor, Studio Act dezvoltă studii urbane, arhitectură, peisagistică și produs de design. Indiferent de scară, fiecare proiect este studiat în detaliu, printr-un proces de investigare continuă a compoziției materialelor, a tehnicii și calității experențiale. Ideea care stă la baza studioului lor este cea de a pune la îndoială contextul în care trăim, transformându-l într-un adevărat instrument de proiectare pentru a putea regândi tipologiile și modurile de viață convenționale.

**See Three** reprezintă un colectiv ce activează în sfera designului de jocuri experimentale și artistice, a proiectării VR, a realităților alternative și a artelor digitale interactive. Cu evenimente de tip pop-up și apariții în diverse platforme creative, se concentrează pe generarea de imagini de înaltă calitate.

ARH. HORIA SPIRESCU

## 02. VIZUALIZĂRI ARHITECTURĂ/3D/RENDERS/VR

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)

22 IUNIE 2021

SEE  
THREE

S T U D I O     A C T



Sursa fotografiilor: atelierul Studio Act, arh. Horia Spirescu

CONTACT:

<http://www.studio-act.com>

<http://www.seethree.eu>

[https://www.instagram.com/studio\\_act/](https://www.instagram.com/studio_act/)



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

21



MINISTERUL EDUCAȚIEI

## 02.VIZUALIZĂRI ARHITECTURĂ/3D/RENDERS/VR

Despre activitatea lui Horia Spirescu înainte de Studio Act și See Three



În prezent, Horia Spirescu își împarte timpul activând în cele două birouri: **Studio Act**, biroul de arhitectură unde au loc o plajă foarte diversă de proiecte, atât de arhitectură, cât și de design sau concursuri și **See Three** biroul concentrat pe activitatea de 'new media' prin intermediul căreia se produc atât aplicații, software-uri cât și filme 3D. În anul 2010 Horia Spirescu, student în anul 3 la facultatea de arhitectură în cadrul U.A.U.I.M. București, pleacă în Berlin prin programul Erasmus.

Aici are contact cu un nou tip de învățământ unde facultatea funcționează ca un hub a mai multor birouri de arhitectură. Toate proiectele din facultate țin de aceste birouri de arhitectură care lucrează cu clienți reali. Majoritatea proiectelor din facultate ajung să

## ARH. HORIA SPIRESCU

Acest mod de lucru în cadrul facultății îl încurajează pe Horia Spirescu să înceapă o serie de activități la diverse scări. Proiecte începând de la machete scara 1:1 până la experimente digitale și organizarea unor workshop-uri.

În urma unui workshop de design parametric are loc un eveniment nedorit unde Horia Spirescu suferă un accident și este nevoit să-și întrerupă anul de facultate fiind nevoit să stea câteva luni imobilizat. În această perioadă de recuperare, Horia Spirescu aplică pentru intershipuri în biouri de arhitectură din Europa printre care și BIG unde este acceptat ulterior.

**SA FACI MEREU CE ITI PLACE**

Iar pentru asta e necesar sa existe si solutii financiare.



## 02.VIZUALIZĂRI ARHITECTURĂ/3D/RENDERS/VR

IN TOT RAUL E SI UN BINE

sau

*"nimic nu e intamplator"*  
*"toate se leaga"*

În cadrul intershipului la BIG, Horia Spirescu are oportunitatea să cunoască foarte mulți oameni din diverse domenii creative și să învețe multe despre lucrul într-unul din cele mai mari birouri de arhitectură cu proiecte la scară mare.

E OK SA INCEPI DE JOS

atata timp cat incepi e ok sa incepi de oriunde

## ARH. HORIA SPIRESCU

### Formarea Studio Act si Se Three

După 2 ani de practică în Danemarca, la compania BIG, Horia Spirescu se întoarce în țară cu scopul de a-și îndeplini dorința de a lucra pe cont propriu, ceea ce duce la înființarea biroului Studio Act.

În cadrul biroul Studio Act, Horia Spirescu a făcut proiecte de concursuri, proiecte de arhitectură, de design, de teorie până la inițiative personale.

Împreună cu amicul și ulterior asociatul lui, Mircea Olteanu, cu care împarte pasiunea pentru modelare 3D și lumi virtuale, Horia Spirescu înființează See Three, birou care activează în domeniul de new media.

Horia Spirescu folosește softul Unreal Engine prin intermediul căreia au avut ocazia să dezvolte experimentul See Three lucrând la proiecte de genul aplicații pentru telefoane, jocuri pentru calculator, etc.

În prezent cele 2 birouri se află sub același acoperiș, lucrând împreună și funcționând ca un hub.

Astăzi See Three are proiecte de peste tot din lume, lucrând în zona de prezentări și vizualizări, jocuri pe calculator, grafică 3D pentru industria filmelor, simulări pentru restaurante, reclame, activități, experiențe de tip Virtual Reality pentru diverse evenimente și pentru activități desfășurate de corporații, pentru networking virtual. Firma lucrează inclusiv cu BIG pe partea de prezentări de arhitectură. Structura birourilor se împarte în 3 categorii: partea de **organizare**, partea de **tehnic** și partea **artistică**.

SA ACCEPTI PERSPECTIVA CELOR DIN ALTE DOMENII

## 02.VIZUALIZĂRI ARHITECTURĂ/3D/RENDERS/VR

*I: Dacă nu ai fi plecat din țară, ai mai fi unde ești acum?*

**“Greu de zis dar cred că nu.”**

*I: Care este riscul pentru cei care pleacă din țară?*

**“Sincer nu văd nici un risc ba din contră cred că cu cât ai ocazia să călătorești mai mult și să vezi mai multe ipostaze ale umanității și felul în care își desfășoară alți oameni activitatea profesională , cu atât mai bine. Poate că regret că nu am călătorit și nu am lucrat în și mai multe locuri.”**

*I: Care e motivația pe care ai avut-o să te întorci în țară, ce te-a determinat?*

**“Cred că am căutat acea independență care să-mi permită să desfășor activități pe care mi le doaream foarte mult. Îmi doream foarte mult să ies din rutina în care intrasem acolo. Chiar dacă era un mediu foarte mișto, totuși se putea vorbi despre o rutină. Și cumva îmi doream să ies dintr-un mediu corporate și să fiu un pic boem, să pot să studeiz, citesc, experimentez ce vreau.”**

*I: La BIG ai lucrat doar ca intern? Te-au cooptat tot pentru partea de randari/ modelare sau proiectare?*

**“Nu m-au cooptat pentru partea de modelare. În prima instanță am lucrat într-o echipă care se ocupa de concursuri și pe urmă am avut un proiect care a fost executat. Apoi am început să lucrez ca intern și după ca arhitect junior. La ei cred că este o ierarhie piramidală, intern gradul I, intern gradul II etc.”**

## Întrebări și răspunsuri

ARH. HORIA SPIRESCU

*I: În cât timp ai reușit să avansezi?*

*“Acolo cumva se avansează din 6 în 6 luni deci așa am avansat și eu, în acest ritm.”*

*I: Înainte și după Berlin, ce diferențe au fost la tine ca student?*

*“Cred că m-a ajutat foarte mult să percep facultatea ca pe o instituție care nu are rolul doar de a îmi oferi informații ci și ca pe un soi de loc de muncă. Până și felul în care era structurat, aveam biroul meu, nu stăteam acasă să lucrez, mergeam acolo să lucrez. Aveam acces la diverse facilități și eram împreună cu colegii. Atelierul arăta ca un fel de birou de arhitectură, totul se desfășura acolo. Ne simțeam ca o echipă de arhitecți care pune cap la cap un proiect. O treime din ce se întâmplă la facultatea de arhitectură din România avea legătură cu birocrăție de liceu. Acolo parcă lucrurile erau mai ‘pe bune’ și am început să mă simt ca un tânăr arhitect.”*

*I: Lucrezi și cu BIG acum? Lucrezi de când ai plecat sau te-au căutat ei?*

*“Da. Chiar avem câteva proiecte cu ei. Cred că ne-am căutat reciproc. Și am început să lucrăm odată ce am început să consolidăm ‘SEE THREE’. Cu Studio Act nu am lucrat niciodată cu BIG pentru că nu am avut de ce. Dar și aici cred că a fost un soi de coincidență. Un fost coleg avea nevoie de o animație pentru care nu aveau buget și atunci noi ne-am oferit s-o facem gratuit. Tuturor le-a plăcut inclusiv lui Bjarke Ingles. Apoi el a început să dea mail-uri cu link către animația noastră și să le spună tuturor că ar trebui să facă animații de genul acela. Câteva luni mai târziu a venit un proiect serios la care am fost plătiți.”*

## 02.VIZUALIZĂRI ARHITECTURĂ/3D/RENDERS/VR

*I: Este managementul important în acest gen de activitate?*

***“Da, este foarte important.”***

*I: Cum ai învățat managementul?*

***“Pe propria piele. Și aici poate că ar trebui să mai urmez cursuri. Cred că ar fi utile pentru mine cursuri de antreprenoriat, management și human resources. Și îmi pare rău că nu am avut cursuri de genul acesta în facultate.”***

*I: Ce echipă ai acum? Câți sunt și cum funcționează?*

***“Suntem în jur de 15 persoane: jumătate arhitecți, o treime sunt pe zona video și restul sunt împărțiți în programare și management.”***

*I: Cum construiești spiritul de echipă la birou?*

***“Ăsta este un subiect pe care nu îl cunosc foarte bine. Ne gândim să facem mici petreceri de Crăciun, să ieșim în urma unui proiect la care am lucrat și am terminat cu toții. Ne bucurăm de succes împreună. Aici recunosc că și eu sunt puțin deficitar și cred că nu ar strica să fac un curs și pe partea asta. Sincer sunt foarte multe aspecte care îmi lipsesc. Nu cred că sunt un foarte mare antreprenor, ci mai de grabă o persoana care a ajuns în postură aceasta.”***

*I: Lucrezi mai mult cu companii din România, Europa sau alte părți ale lumii?*

***“Lucrăm mult cu clienți din afara țării. Majoritatea clienților noștri sunt din Asia, Orientul Mijlociu, Statele unite și din Europa de vest.”***

## Întrebări și răspunsuri

## ARH. HORIA SPIRESCU

*I: Consideri că ești într-o industrie competitivă sau mai mult ești pionier?*

*“Am început prin a fi pionier și am simțit-o destul de puternic. Nici nu știam exact cum se numește domeniul ‘See Three’ și am găsit ulterior acest termen de ‘New Media’. Dar industria asta începe să se consolideze și probabil va deveni din ce în ce mai competitivă. Am mai întâlnit și alte entități ca noi, dar asta cu ocaziile în care ne confruntăm pentru diverse proiecte pe care ni le-am fi dorit. Aceste firme nu sunt din România. Cumva și noi avem probleme în a colabora cu oamenii din domeniul nostru, neexistând o facultate sau firme competitive în acest sens.”*

*I: Cum vezi domeniul ăsta în 10 ani, având în vedere evoluția softurilor 3d/ AI sau grafică în general?*

*“Pe de o parte am putea spune că softurile evoluează foarte repede și dacă ar fi să luăm o pauză de câteva luni, am simți că rămânem în urmă. Și da, odată cu evoluția lor evoluează și grafica. Asta ne-ar putea face să credem că munca noastră se devalorizează pe zi ce trece pentru că softurile devin din ce în ce mai performante. Totodată cred că în cazul nostru se consolidează și un soi de experiență și ‘workflow’, crește portofoliul de clienți și una peste alta cred că vom rămâne la același nivel sau poate chiar un pic mai sus. Contează foarte mult până la urmă cum folosești softurile.”*

*I: Faci recrutări, dacă cineva este interesat?*

*“Da, sigur. Vă las și contactul meu:*

*horia@seethre.eu*

*horia@studio-act.com ”*

# HUB UAUIM. business



## De ce Tegmark?

Numele firmei este inspirat de cosmologul Max Tegmark care a propus Teoria Totului. În centrul acestei teorii se află credința că „toate structurile care există matematic există și fizic”. Acest lucru rezonază cu Principiul de fertilitate al filosofului Robert Nozick, care afirmă: „toate lumile posibile sunt reale”. Ambele teorii îi inspiră, deoarece echipa susține ideea “treaba noastră este să aducem la viață toate lumile posibile.”

## Inceputuri

Povestea Tegmark a început în 2010 când șapte arhitecți, împărțășind aceeași dragoste pentru imagini și pasiune pentru vizualizări de arhitectură, au decis să își unească forțele și să formeze o companie. Misiunea acestora a fost de a crea nimic mai puțin decât imagini extraordinare. „De atunci am muncit din greu pentru a îndeplini această misiune și pe măsură ce echipa noastră a crescut, a crescut și experiența noastră.” - spune Tegmark

**ARH. TUDOR VLASCEANU; ARH.GHEORGHE BRATU**

## **03. DESPRE REPREZENTARI GRAFICE**

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)

30 Iunie 2021



Sursa fotografiilor: atelierul TEGMARK

CONTACT:

<https://tegmarm.net/>

<https://www.instagram.com/tegmarm/>

<https://www.facebook.com/kramget>



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

31



MINISTERUL EDUCAȚIEI



## 03. DESPRE REPREZENTĂRI GRAFICE

Echipa susține că secretul pentru a produce imagini perfecte este răbdarea și încrederea reciprocă. De asemenea, nu subestimează importanța unei echipe potrivite la bord cu abilitățile și experiența în artă, design grafic, film și new media pentru a transforma proiectele în realități vizualizate.



## ARH. TUDOR VLASCEANU; ARH.GHEORGHE BRATU

### Working Hours

Tegmark se reunește în sintagma **Working Hours**, punând în același timp o egală valoare și pe orele de după birou, considerând acest interval ca un moment de reîncărcare a bateriilor. Biroul consideră că lucrurile ce îi leagă sunt: pasiunea pentru imagine și ideea de a imagina. Echipa reușește să facă o conexiune cu acea pasiune care îi călăuzește în momentele mai grele dar și în cele de succes.

Baza operațiunilor biroului este colaborarea cu arhitecții și au câștigat pe parcursul timpului încrederea unor birouri cu renume global. Printre acestea se pot număra: OMA, MVRDV, BIG, SNOHETTA, HEATHERWICK, SOM, HERZOG DEMEURON, MAD ARCHITECTS etc.



## 03. DESPRE REPREZENTĂRI GRAFICE

În paralel cu lucrul de zi cu zi la birou unde studiourile de arhitectură subcontractează serviciul de vizualizări, echipa are o inițiativă numită **Kramget** în care permit fiecărui membru din echipa să își imagineze scenarii ideale, utopice.

Partenerii privesc această inițiativă ca un soi de refugiu de la viața cotidiană, un loc unde nu există bugete, dealine-uri, drafturi și alte lucruri la care trebuie să se raporteze.

Echipa se folosește de aceste instrumente tehnice pe care le are la dispoziție ca să își aducă la iveală aceste fantezii abstracte. Privesc acest exercițiu ca pe un moment în care își pot șlefui abilitățile tehnice dar și cele teoretice, artiștii devenind creatorii universului pe care îl formează.

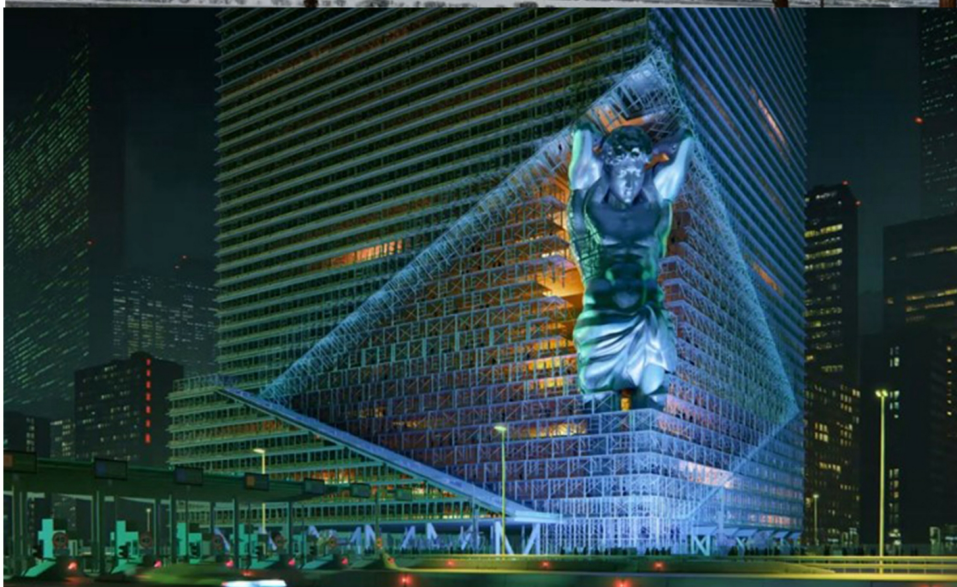
Deși de cele mai multe ori se întâmplă ca aceste scenarii să fie puțin probabile în viața reală, cumva de foarte multe ori există o conexiune plauzibilă ce face ca aceste imagini să "vibreze" cu privitorul.

### Surse de inspirație

O altă componentă foarte importantă pentru birou o reprezintă studiul. Biroul pune foarte mult accent pe colecționarea și studierea unor imagini care îi inspiră pentru arta lor, pentru creații viitoare.

**-tegmentum.tumblr.com**

## ARH. TUDOR VLASCEANU; ARH.GHEORGHE BRATU



## 03. DESPRE REPREZENTĂRI GRAFICE

*I: De obicei, când e vorba de birourile mari, modelul clădirii vine deja modelat?*

**T.V:** *“Ce vedem în imagini la final e tot un model 3D. De multe ori le solicităm arhitecților pentru care facem imaginile, ca modelul să fie cât mai detaliat. De la un anumit punct în colo, aducem și noi detalii în imagini, dar cu cât e mai bine definit de arhitecți, e atât mai bine de imaginat.”*

**G.B:** *“Pe de altă parte, calitatea de arhitect vizualizator are loc, mai ales când e vorba de concursuri, atunci când nu sunt foarte multe detalii și nu este totul decis. Poate e mai confortabil să primești mult, dar munca grea este când nu primești suficient și imaginile pe care le-ai făcut câștigă un concurs spre exemplu.”*

*I: Cum vă găsiți colegi?*

**T.V:** *“Noi în general suntem destul de deschiși în a primi portofolii și cred că un procent de 80% din oamenii care ne-au abordat prin portofolii au fost primiți să stăm de vorbă, să avem un soi de interviu și în câteva momente am acordat șanse unor oameni care la prima vedere nu aveau tot pachetul de training și am avut surprize plăcute.”*

*I: Ce tip de hardware folosiți și la ce interval de timp faceți un upgrade la workstation?*

**G.B:** *“ Am început prin a ne face calculatoarele, după aceea am ajuns într-o perioadă în care am început să cumpărăm de la firme mari workstation-uri și ne-am întors până la urmă în a ne face propriile stații de lucru. A fost un proces organic prin care am ajuns aici. ”*

## ARH. TUDOR VLASCEANU; ARH.GHEORGHE BRATU

### Întrebări și răspunsuri

*I: Firmele cu care colaborați vă dau mână liberă în ceea ce privește stilul randării, gradul de realism, tipul de atmosferă, cromatică etc? Aveți un stil propriu care vă definește identitatea vizuală sau experimentați diferit de la proiect la proiect?*

**G.B:** *"Echipele care ne caută să îi ajutăm ca să-și comunice proiectul vizual, mizează pe această valoare adăugată care vine din deciziile pe care le luăm (stil, atmosferă, fenomene naturale etc.). Aș vrea să cred că portofoliul nostru are un standard, dar un stil marcant după care să recunoști o imagine Tegmark, eu personal nu văd, dar oricum sper să nu existe. Oamenii sunt încurajați în biroul nostru să fie ei înșiși și să își asume ceea ce sunt tocmai ca să existe o identitate individuală artistică."*

*I: Ce programe sunt de obicei cerute pentru randări și pentru modelare?*

**G.B:** *"Cred că cel mai important instrument pe care poți să-l ai este simțul compoziției. Și asta se educă, nu trebuie să ai neapărat un talent pentru asta. Noi lucrăm de regulă în 3DS MAX, încă vreo 10 plugin-uri pentru anturaj...photoshop și motoare de randare speciale. Pentru animație folosim V-ray. În imagini mai mult Corona."*

## 03. DESPRE REPREZENTĂRI GRAFICE

*I: Folosiți și Rhino cu V-Ray și Grasshopper?*

**G.B:** *“Birourile de arhitectură cu care lucrăm, lucrează în programe diverse ca instrumente de lucru și machetare. Suntem obișnuiți să lucrăm cu ele dar nu suntem obișnuiți să dezvoltăm. Noi avem un ‘workflow’ care este predictibil, liniar și ne duce mereu la același rezultat ca să putem să păstrăm un standard și acest workflow nu permite foarte multe softuri ci doar câteva cu care lucrăm în mod uzual. ”*

*I: Puteți să ne spuneți care dintre domenii (arhitectură, reprezentări vizuale) vă implineste cel mai mult?*

**T.V:** *“Pentru mine sunt cumva același lucru. Pentru că, atunci când fac o imagine gândesc ca un arhitect și atunci când fac un proiect mă gândesc inclusiv la cum va arăta proiectul într-o poză. Randările finale participă la procesul de proiectare. Meseria de arhitect duce până în punctul în care produsul imaginat e văzut la final.*

*Momentul în care vizualizezi un proiect, se poate vizualiza în stadiul de concept, într-un concurs, ca atare se întâmplă de foarte multe ori să fie un proiect la care am lucrat pe parcursul a 2-3 ani și le vedem de fiecare dată evoluția făcând noul set de imagini la standardul respectiv. E mult mai efervescent atunci când faci o imagine de arhitectură. Pot spune că îmi satisfac ambele plăceri în imagini, dar pentru mine sunt una și aceeași.”*

## ARH. TUDOR VLASCEANU; ARH. GHEORGHE BRATU

### Întrebări și răspunsuri

*I: V-ați gândit să vă scalați afacerea? Cum? De asemenea, sunt foarte curios cum calculați prețul când vine o comandă.*

**T.V.: "Cred că punctul în care suntem reprezintă scalarea pe care am reușit s-o facem, adică am fost adepții unor creșteri 'slowly but surely.' În acest sens, acest lucru se leagă mult de mania de a preda imagini foarte calitative. Scalarea de multe ori vine cu un cost. Au fost discuții în cadrul biroul vis-a-vis de direcțiile viitoare dar momentul în care ne aflăm acum credem că este o medie a acestor ambiții. Iar prețul este dat de piață în principiu."**

**G.B.: "Referitor la scalare, cred că e mai degrabă o întrebare despre ce înseamnă succes. Noi suntem într-o formulă în care dacă ne-am fi dorit să creștem mai mult, am fi putut. Consider că suntem într-o formulă în care există o dezvoltare destul de orizontală. Suntem într-o rețetă în care putem să ținem în mână tot ce se întâmplă. Credem că dacă am fi de cinci ori mai mulți decât suntem acum, am pierde contactul între noi și poate am pierde contactul și cu ceea ce facem deși am crește financiar. Cred că mediul în care ne aflăm acum este mai mult bazat pe a face ceea ce ne place decât pe profit, deși există, bineînțeles, și profit."**



## 03. DESPRE REPREZENTĂRI GRAFICE

*I: Cât de predictibile sunt lucrurile ca afacere?*

**T.V.:** *“Dacă mă întrebai în anul 3 când stăteam noaptea și lucram, nu m-aș fi gândit că voi face asta în mod uzual. Cred că lucrurile frumoase sunt în general mai puțin predictibile sau vin dintr-o sursă destul de personală și legată de o pasiune, spre exemplu. Poate din cauza asta sunt puțin reticent la acest cuvânt ‘antreprenor’ pentru că un antreprenor poate că, în acest punct, ar vinde afacerea sau ar cumpăra o altă afacere, lucru pe care nu mi-l imaginam încă.”*

*I: Este Tegmark un stil de viață?*

**T.V.:** *“Da, pentru mine da, dar în același timp este un lucru la care punem stop când plecăm de la birou.”*

*I: Au fost momente în care ‘working hours’ s-au prelungit?*

**T.V.:** *“Da, primii patru ani.”*

**G.B.:** *“Aș spune că sunt cu totul excepționale momentele în care se lucrează acum peste program. Și asta denotă ceva despre predictibilitate. Da, lucrurile sunt predictibile pentru că noi nu facem freelancing, avem proiecte programate peste câteva luni și este cumva altă scară. Într-o echipă ai o putere de lucru pe care nu o ai ca freelancer.”*

## ARH. TUDOR VLASCEANU; ARH. GHEORGHE BRATU

### Întrebări și răspunsuri

*I: Știu că munca voastră are o barieră care e mobilă în funcție de arhitectii cu care lucrați, și eram curios dacă măcar cu birourile mari această barieră e clară.*

*T.V.: "Poate merită menționate câteva aspecte. Înainte să ne apucăm de lucru, există și o parte destul de importantă în care discutăm toate aspectele colaborării și cumva informăm arhitectii, despre modul în care putem noi să contribuim la proiectul lor și care sunt pașii prin care ei pot să ne pună în poziția cea mai bună de a produce imagini foarte bune. Deci cumva există o muncă precedentă procesului de randare iar apoi cu foarte mulți arhitecți dezvoltăm relații recurente, ei revin și colaborăm de mai multe ori. De la o colaborare la alta de cele mai multe ori pornim de la punctul doi sau trei. Adică relația e din ce în ce mai sincronizată. Avem clienți cu care lucrăm de când am început biroul."*

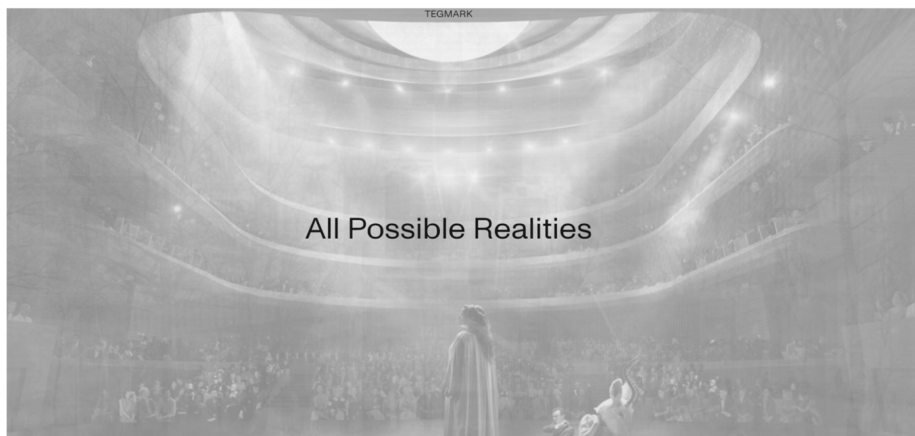
*G.B.: "Momentul în care ai început să cunoști persoana cu care ai început să lucrezi, poți să începi să ai sinergie care vine din calitate colaborativă a lucrării. Pentru asta, de regulă, e nevoie să lucrezi de mai multe ori."*

*I: Vă promovați în vreun fel?*

*T.V.: "Cred că ne promovăm prin munca pe care o facem, nu neapărat prin reclame. Mereu am crezut că asta este cartea noastră cea mai bună de vizită."*

*G.B.: "Oricum nu ne promovăm activ, prin metode promoționale de social media. Pagina noastră de instagram a crescut organic. Am avut noroc."*

## 03. DESPRE REPREZENTĂRI GRAFICE



### *I: Cum v-ați găsit primii clienți?*

**T.V.: "Au venit din colaborări anterioare pe care le-am avut. Din alte poziții. Eu spre exemplu, am lucrat la OMA o vreme, am mai lucrat și în Norvegia la diferite birouri. Cel puțin pentru anumite colaborări a contat asta pentru că exista deja o relație clară și aveau încredere în ceea ce făceam. Dar evident că asta nu avea cum să fie un succes dacă nu aș fi avut portofoliul pe care l-am construit de-a lungul timpului și experiența pe care o căpătasem."**

**T.V.: "Noi eram șapte oameni care veneau din diferite părți și din acești șapte oameni jumătate mai lucraseră în birouri cu renume din afara țării. A existat o baza care a venit din profesia de arhitect și proiectare din alte birouri. Și a venit și cu experiența căpătata acolo."**

## ARH. TUDOR VLASCEANU; ARH. GHEORGHE BRATU

### Întrebări răspunsuri

*I: Considerați că ar fi fost bine să vă faceți un plan de afaceri?*

**T.V.: "Aici cred că vom avea păreri diferite. Eu sunt mai în direcția întrebării cu predictibilitatea și anume îmi place să fie lucrurile în această zonă de predictibilitate pentru că asta îți oferă fix liniștea că dupăia lucrurile importante și anume creativitatea să fie primele. Am avut cred un plan dar la final cred că ne-am tot recalibrat. Cred că este bine să ai un plan de afaceri dar în același timp să te poți și dezlipi de el în momentele în care îți dai seama că planul tău a căpătat o alta nuanță și evident să-l rescrii sau să te re poziționezi față de planul acela, să nu devină o chestiune foarte rigida care să fie catastrofală."**

**G.B.: "Noi am avut un soi de plan de idei. Sigur, că acest plan era al unor oameni care nu se pricepeau la plan de afaceri. Am avut un plan de afaceri la propriu scris ca să putem să accesăm primele noastre fonduri. Primele noastre stații grafice au fost cumpărate pe baza unui plan de afaceri scris. Planul de afaceri, chiar dacă fiecare dintre noi l-am discutat, ne demonstrează că îți dă o direcție dar pentru că nu a fost făcut poate cum trebuie, nu am ajuns la obiectivul propus de atunci. Dar obiectivele s-au schimbat de atunci în mod evident. "**

# HUB UAUIM. business



Sbîrnac Ionuț (Mitu-Ioan) este absolvent al facultății de urbanism din cadrul Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din anul 2010, urmând ca în 2012 să absolve studiile de master cu specialitatea peisagistică.

## **Provocările de după terminarea studiilor universitare**

„Când povestea primului ciclu universitar sau chiar al doilea, se termină, de fapt noile provocări abia atunci încep.

Când ne referim la provocări ne referim de fapt la selecția unui job. Anii de studiu pot genera de foarte multe ori așteptări cu privire la un viitor loc de muncă. Se întâmplă asta, deoarece pe parcursul anilor de studenție, înveți atât de multe chestii încât așteptările tale vor crește, ceea ce este și normal.

A fi student în UAUIM reprezintă mai mult decât o pregătire în domeniul studiat sau doar în domeniul studiat. Accentul pus pe interacțiunea pluridisciplinară încă din primii ani de studenție, reprezintă de fapt un mare avantaj, avantaj care mai târziu va fi elementul cheie, al adaptării la nou și neprevăzut.” - Sbîrnac Ionuț

**DRD. URB. PEIS. IONUȚ SBÎRNAC**

# **04. PROVOCĂRI PENTRU ABSOLVENȚII DE URBANISM ȘI PEISAGISTICĂ; STRATEGII DE DIGITAL MARKETING**

PRELEGERE IN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)  
5 OCTOMBRIE 2021



Sursa fotografiilor: drd.urb.peis. IONUȚ SBÎRNAC



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

45



MINISTERUL EDUCAȚIEI

## 04. PROVOCĂRI PENTRU ABSOLVENȚII DE URBANISM ȘI PEISAGISTICĂ; STRATEGII DE DIGITAL MARKETING

„Cred că ați observat că în timpul școlii, atunci când proiectele devin din ce în ce mai complexe, găsești răspunsuri, sau soluții poate de la domenii sau specialiști de la care în mod normal nu te-ai aștepta. Ce pot recomanda, și ar fi un avantaj, ar fi partea de INTERNSHIP-uri. INTERNSHIP-urile de multe ori sunt încă ceva nou și acum, și asta vine din ambele părți atât a angajatorului cât și a candidatului. Desigur, trebuie să existe un echilibru între toate activitățile pe care le faceți. Fiecare informație acumulată îți va fi mai apoi de folos fix când nu te aștepți.

Recomand ca în primii ani de facultate să interacționați cât se poate de mult cu tot ce presupune partea software necesară unui proiect, și mai nou să fiți foarte atenți la tot ce o să apară nou în materie de software, mai ales tot ce ține de AI. Un aspect foarte important în materie de software folosit în proiectare, lucru pe care l-am observat mai târziu și eu, este că trebuie să vă fixați obiectivul. Adică, să știi cum vei dori să ajungă proiectul tău, și cum ai vrea să arate, în imaginația ta. În felul ăsta trebuie să știi, că uneori va trebui să faci acest traseu precum o călătorie prin mai multe programe. Vei câștiga mai mult timp așa și vei fi mai eficient.”



Cautările pe baza cuvintelor cheie



Selecția ofertelor



Evaluarea oportunităților



Implicarea

## DRD. URB. PEIS. IONUȚ SBÎRNAC

**Fuziunea cunoștințelor acumulate din anii de studiu cu experiența de muncă:**

**EXPERIENȚA PROFESIONALĂ** -diversitate (concursuri, categorii diferite proiecte, workshop-uri), interacțiune profesională (mentorat, schimb de experiență, interhsip), implicare și lucru în echipă



**OBIECTIVE** - ajustarea informațiilor teoretice cu partea practică, dezvoltarea profesională

-Ajustarea informațiilor teoretice cu partea practică

Cunostiințe Experimentează  
Idei Legislație Eroare Feedback

- Dezvoltarea profesională

Principii Performanță  
Valori Experiență Viitor Specialist



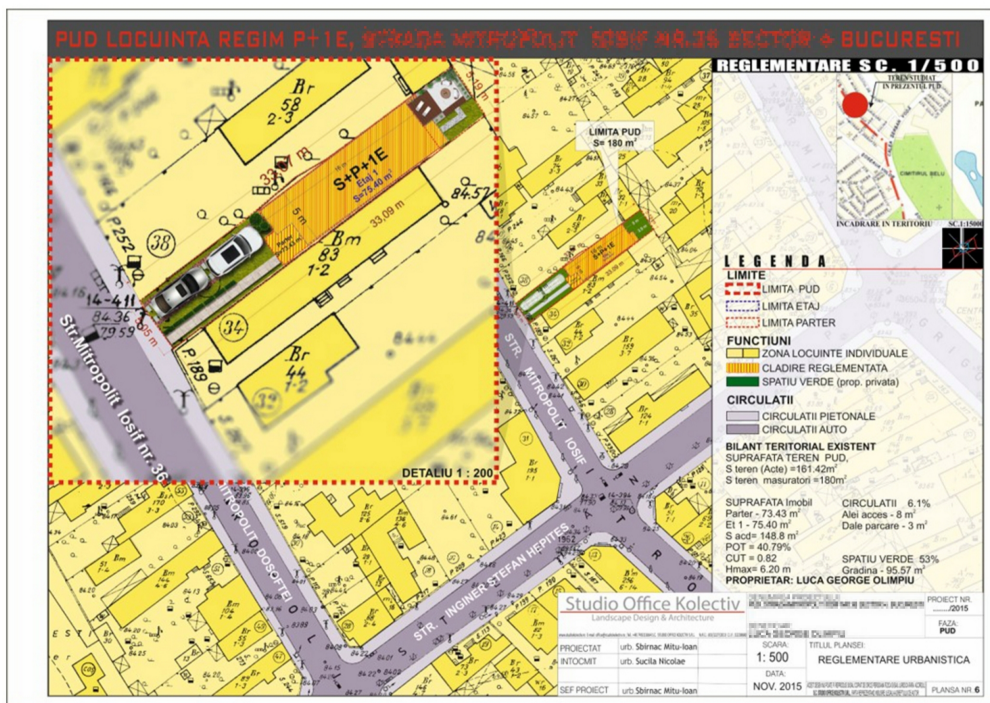
Obiective



# 04. PROVOCĂRI PENTRU ABSOLVENȚII DE URBANISM ȘI PEISAGISTICĂ; STRATEGII DE DIGITAL MARKETING

Ce poți face ca urbanist în afară de PUZ-PUD-PUG, etc ?

Cunoștințele dobândite pe perioada studiilor universitare de specialitate, aduc după sine cunoștințe, pe care o persoană privată nu le poate accesa și nici nu le poate descifra. Acest aspect pune tânărul viitor specialist în domeniul urbanistic, într-un rol de tip translator precum o interfață. În astfel de proiecte este foarte important de pus în „mișcare” cunoștințele acumulate pe perioada studiilor.Îl poți considera un antrenament. Teama de a greși ar trebui să fie prima care să dispară.



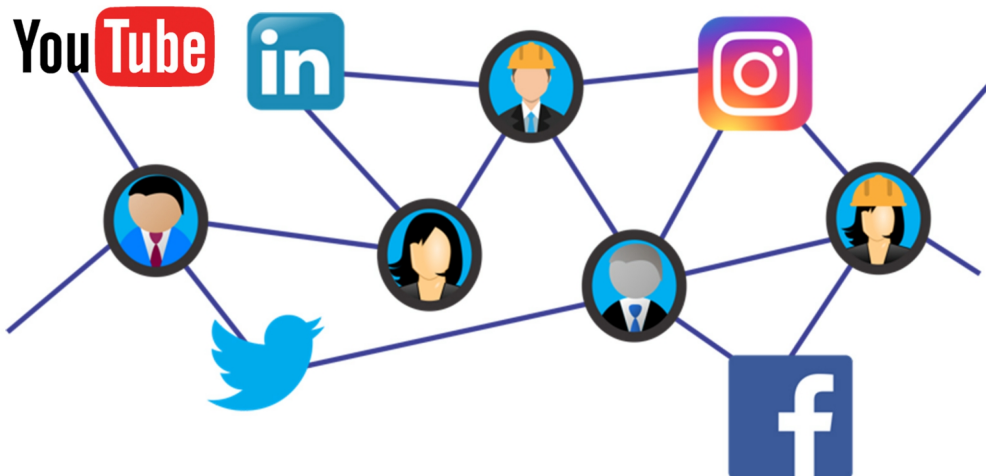
## DRD. URB. PEIS. IONUȚ SBÎRNAC

**Extinderea orizonturilor prin colaborare pluridisciplinară și interacțiunea profesională la nivel de schimb de experiență**

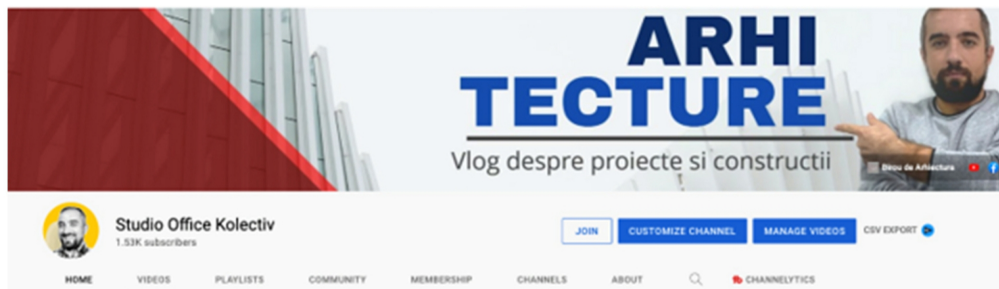
**COLABORAREA CU ALȚI SPECIALIȘTI:  
ARHITECȚI, INGINERI, PSIHOLOGI, ANTROPOLOGI, ECONOMIȘTI**

Schimbul de cunoștințe cu ceilalți specialiști poate extinde foarte ușor aria de lucru. Unul dintre avantajele deprinse încă din anii de facultate, pe care s-a pus și se pune accent, este lucrul în echipă și modul de lucru pluridisciplinar. Acest atribut să îi spunem așa, este un atu al urbanistului, pe care îl poate fructifica. Prima mea colaborare a fost un concurs. Imediat după terminarea facultății, din dorința de a lucra, am participat împreună cu încă trei arhitecți la un concurs de urbanism. A fost o oportunitate de a avea acces la networking pe lângă celelalte beneficii de dezvoltare profesională.

**Strategii de Digital Marketing pentru tinerii arhitecți și urbanști**



## 04. PROVOCĂRI PENTRU ABSOLVENȚII DE URBANISM ȘI PEISAGISTICĂ; STRATEGII DE DIGITAL MARKETING



### Strategii de Digital Marketing pentru tinerii arhitecți și urbanişti

În prezent am dus mai departe activitatea și am adaptat experiența și cunoștințele de digital marketing. În primă fază am început acum 5 ani cu articole scrise pe blogul meu dar și pe alte bloguri, folosind și platformele sociale pentru promovare.

În urma pandemiei, am dus idea și mai departe și am adaptat tot conținutul pentru video, pe platforma youtube. Poate că a fost o provocare, însă în prezent reprezintă o diversificare și o expunere a unui suport către o comunitate pasionată de proiecte de arhitectură, și urbanism. **Cum poate folosi un absolvent platformele?**

Păi exercițiile ar fi simple. În primă fază trebuie fixat un obiectiv, dacă vrei să devii cunoscut, să devii un brand sau poate cauți colaborări. Platforma **LinkedIn** pot fi sursă foarte bună pentru noi colaborări, acolo poți găsi specialiști și poți stabili noi conexiuni. În același timp **Facebook** și **Instagram** îți poate asigura expunere, mai ales expunere grafică. **Twitter** este o platformă mult mai sintetică la noi, totul fiind la nivel conversațional. **Youtube** reprezintă cea mai complexă platformă, integrând elemente de la toate celelalte platforme.

# DRD. URB. PEIS. IONUȚ SBÎRNAC



Studio Office Kolectiv

@StudioOfficeKolectiv  
6,89 K de abonați

Alătură-te

Abonează-te

PĂGINA DE PORNIRE

VIDEOCLIPURI

SHORTS

PLAYLISTI >



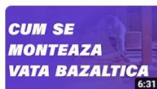
Cat costa fundatia unei case ...

1.733 de vizionări • acum 2 luni

Costul realizării unei fundații este etapa numărul 1 în orice proiect pentru orice construcție. Astăzi vreau să îți arăt în prezentarea mea, din ce se compune costul și prețul de realizare a unei fundații pentru...  
CITEȘTE MAI MULT

Videoclipuri numai pentru membri ▶ Redă-le pe toate

Videoclipuri disponibile pentru membrii canalului. Actualizate automat.



Cum se monteaza vata minerală Bazaltică – Poduri...

acum 2 zile

Numai pentru membri



Pasajul Basarab - De ce este lăsat în degradare

acum 2 luni

Numai pentru membri



Trotuare și terase în București - Bd. Decebal

acum 6 luni

Numai pentru membri

Videoclipuri populare ▶ Redă-le pe toate



BCA vs CARAMIDA avantaje - dezavantaje

43 K de vizionări • acum 10 luni



Cât COSTĂ un sistem de PANOURI FOTOVOLTAICE ?!

38 K de vizionări • acum 9 luni



Sunt eficiente Pompele de Caldura ?

36 K de vizionări • acum 9 luni

Videoclipuri ▶ Redă-le pe toate



Izolarea unui pod - Soluție de izolație pentru pod și...

611 vizionări • acum 2 zile



Cum să faci economie la tine acasa

150 de vizionări • acum 5 zile



Salonul Imobiliar București - Am fost pentru tine

190 de vizionări • acum 9 zile

General ▶ Redă-le pe toate

Dupa cum bine sti pe acest canal vei gasi videoclipuri cu subiecte despre case, proiecte de arhitectură, proiecte de urbanism și materiale de constructii. In acest playlist, am selectat toate...

- Pașii unui proiect

- Rolul unui specialist

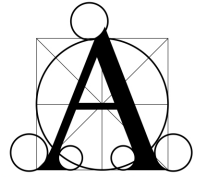
- Ghid de Bune practici

- Suport către utilizarea tehnologiilor moderne și a materialelor sustenabile

- Educație în mediul construit

- Real estate

# HUB UAUIM. business



## **Alex Muntean**

Alex Muntean este arhitect certificat de O.A.R.(Ordinul Arhitecților din Romania). În prezent locuiește și lucrează în București unde a co-fondat Studio Est în 2015, după ani petrecuți în China. A avut oportunitatea să lucreze de-a lungul anilor la o arie largă de proiecte- de la case de mici dimensiuni, până la clădiri de birouri, culturale sau industriale la scară mare, fiind implicat în toate etapele procesului de proiectare (de la concept și design până la construcție).

## **Călin Lambrache**

Călin Lambrache este arhitect certificat de O.A.R.(Ordinul Arhitecților din Romania) și urbanist, cu studii și experiență profesională în Belgia și România. Lucrând constant în medii inter-culturale și inter-disciplinare focusul lui este să exploateze potențialul relațiilor dintre proiecte la scări diferite dar și dintre comunități ce provin din medii culturale și profesionale diferite.

**ARH. ALEX MUNTEAN; ARH. CĂLIN LAMBRACHE**

## **05. PROCES DE LUCRU ȘI PROVOCĂRI DUPĂ EXPERIENȚA DIN CHINA**

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UĂUIM-BUSINESS (H.U.B.)  
14 DECEMBRIE 2021



Sursa fotografiilor : Atelier Studio Est

CONTACT:

<https://studio-est.ro/>

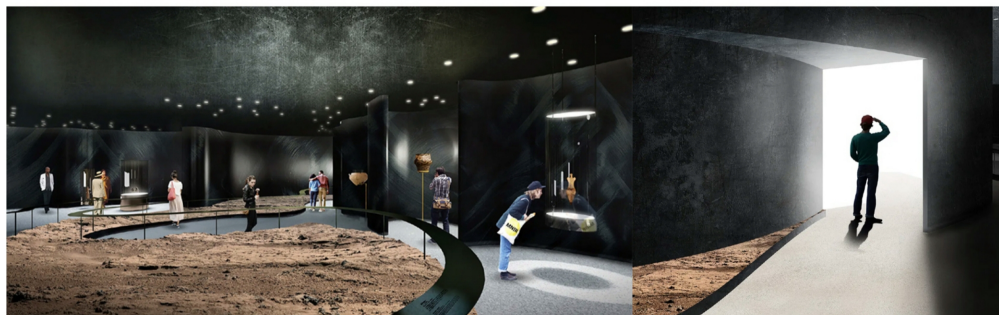
<https://www.facebook.com/StudioEST.architecture/>



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București



## 05. PROCES DE LUCRU ȘI PROVOCĂRI DUPĂ EXPERIENȚA DIN CHINA



### Experiența din China

Alex Muntean a lucrat la AZL Architects, un birou de arhitectură destul de cunoscut în China timp de doi ani. S-a mutat mai apoi în Shanghai la un birou de arhitectură spaniol unde a lucrat "la foc continuu" reușind să învețe în puțin timp foarte multe deprinderi de proiectare. În toată această perioadă deși era "outsider" și tânăr primea destul de multă responsabilitate, avea proiecte mici și mari pe care le coordona. Acolo a deprins o metodă de lucru folosită des: inițial conceptul este schițat de mână, în creion, apoi e transferat în volumetrii simple fără scara, mai apoi se adaugă detaliile și la final se rezolvă spațiul din punct de vedere funcțional.

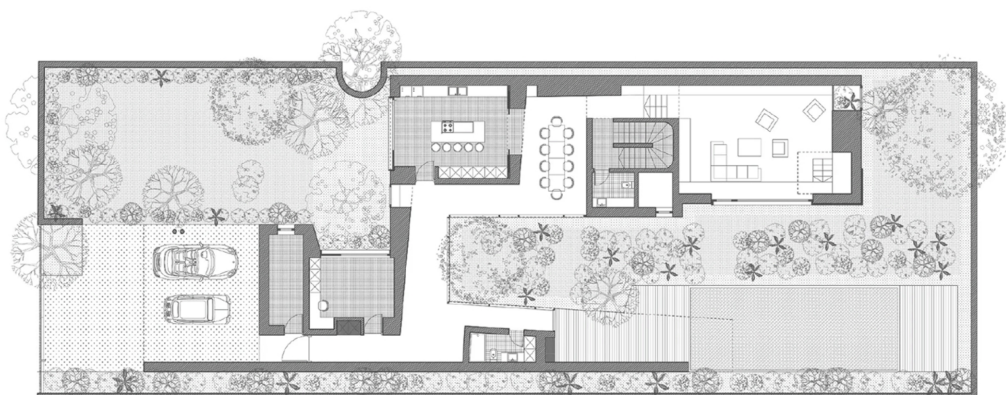
### Despre StudioEst

Biroul a pornit în anul 2015 fiind în continuă dezvoltare și schimbare încă de la început. Studio Est lucrează cu o rețea de parteneri, neavând angajați iar responsabilitățile sunt egale, riscurile egale, câștigurile egale. La activ au 52 de proiecte și premii de concursuri. În interiorul biroului există o singură masă, toată lumea stă în jurul mesei pe picior de egalitate. Discuțiile sunt libere și bazate pe creativitatea tuturor, cu multe desene de mână, cu mult studiu pe referințe și teme complexe.

## ARH. ALEX MUNTEAN; ARH. CĂLIN LAMBRACHE

### Metodă de lucru

"Ne-a luat mult timp să învățăm să facem o ofertă cum trebuie. Am învățat încercând, corectând și schimbând. Oferta noastră conține 4 părți: cine suntem, portofoliul, etapele de lucru și abia apoi oferta financiară cu detalieria tuturor specialităților. După partea de ofertare e foarte important să semnezi un contract (îl folosim pe cel de la O.A.R. pe care l-am îmbunătățit împreună cu un prieten jurist).



- documentăm comunicarea cu clienții
- avem contact periodic cu clienții- odată la 2 săptămâni
- prezentările sunt clare și standardizate
- nu prezentăm **niciodată** etape neterminate
- încercăm să ne facem înțeleși prin explicații politicoase și detaliate
- nu propunem soluții neverificate cu inginerii sau furnizorii nici la etapa de concept

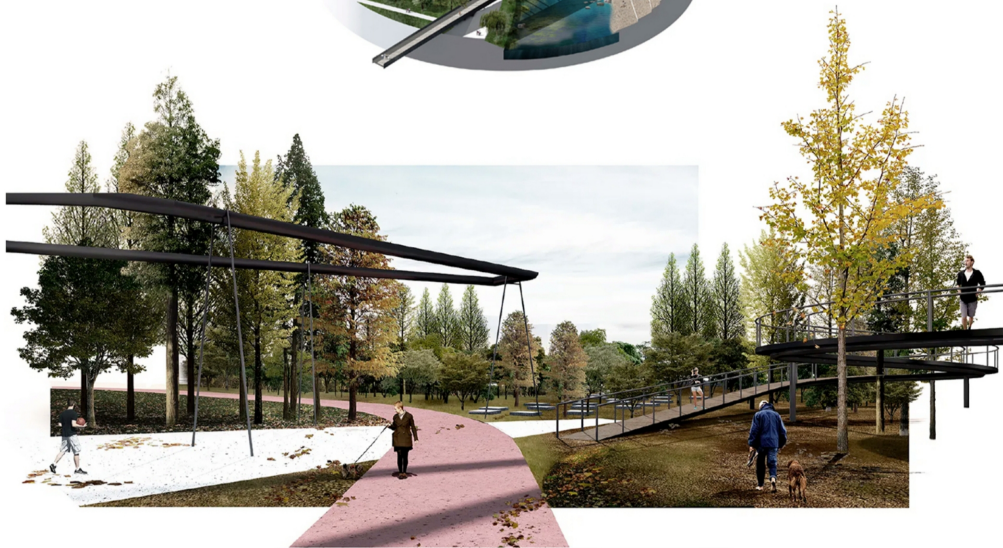
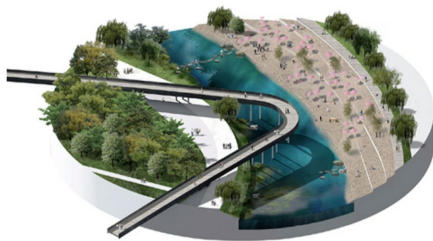


## II.

# 05. PROCES DE LUCRU ȘI PROVOCĂRI DUPĂ EXPERIENȚA DIN CHINA

Împărțim proiectul în:

**PRECONCEPT** – schiță de proiect cu volumetrii simple, sugestive, de atmosferă și clare – aici se acceptă multe modificări



**CONCEPT** - finalizarea conceptului, detalierea preconceptului, începem să ne gândim la finisaje, grosimi de pereți, etc.

**AVIZE și D.T.A.C.** - detalierea pentru documentațiile de avize și pentru documentația de autorizare (alcătuiuri, cote, etc)

## ARH. ALEX MUNTEAN; ARH. CĂLIN LAMBRACHE

**PROIECT TEHNIC** – detaliezi proiectul și îl pregătești pentru șantier -etapa în care se vorbește mult cu furnizorii, inginerii și executantul

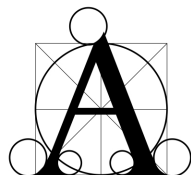
**DETALII EXECUȚIE** - fiecare colțișor important din clădire se detaliază la scara mare – se încheie partea de desenat

**ȘANTIER** - orice problemă trebuie discutată cu inginerul constructor, project managerul , vizite pe șantier

**RECEPȚIE** – verifici construcția finală să fie conform proiectului predat



# HUB UAUIM. business



01. \_\_\_\_\_ Relația cu clientul;
02. \_\_\_\_\_ Contractul de proiectare;
03. \_\_\_\_\_ Obținerea avizelor;
04. \_\_\_\_\_ Conceptul de proiectare și  
proiectul inițial;
05. \_\_\_\_\_ Studiile de specialitate;
06. \_\_\_\_\_ Relația cu colaboratorii;
07. \_\_\_\_\_ Managementul de proiect;
08. \_\_\_\_\_ Ridicarea avizelor și finalizarea proiectu-  
lui cu toate recomandările avizatorilor;
09. \_\_\_\_\_ Întocmirea documentației finale și  
obținerea Autorizației de Construire;
10. \_\_\_\_\_ Proiectul tehnic și detaliile de execuție.

**DR. ARH. URB. CRISTIAN MOSCU**

# **06. 10 PROVOCĂRI ÎNTÂMPINATE ÎN PROIECTAREA DE URBANISM ȘI ARHITECTURĂ**

PRELEGERE IN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)  
14 DECEMBRIE 2021

Prelegere sustinuta alături de echipa nucleu a H.U.B.:  
Adrian Ibric, Anca Păsărin, Mihriban Ocalan, Bogdan Mihăilă



Fotografiile utilizate aparțin dr. arh. urb. Cristian Moscu



# 06. 10 PROVOCĂRI ÎNTÂMPINATE ÎN PROIECTAREA DE URBANISM ȘI ARHITECTURĂ



## 1. Relația cu clientul

Ce își dorește clientul de la proiect: cât vrea să facă, cât de mult și când vrea să facă – întindere în timp.

Urmează discuția legată de amplasament, de încadrarea în documentațiile de urbanism și de posibilitățile legale de construire.

Trebuie înțeleasă problematica amplasamentului în funcție de care beneficiarul va trebui să înțeleagă ce anume poate obține.

Astfel, se conturează tema de proiectare care este concluzia discuțiilor preliminare cu clientul.

[https://www.oar-bucuresti.ro/atestare/Misiunile\\_arhitectului.pdf](https://www.oar-bucuresti.ro/atestare/Misiunile_arhitectului.pdf)

## 2. Contractul de proiectare

Este făcută tarifarea bazată pe costurile per oră pe care le practică firma sau este făcută tarifarea simplificată calculată pe metru pătrat desfășurat. Urmează faza de consultanță și concepte care conține costurile obținerii avizelor și costurile pentru studiile de specialitate care se vor externaliza. Suma convenită prin contract se împarte în faze de evoluție a proiectului.

**SE FACE PLATA PRIMEI TRANȘE DIN CONTRACT (AVANSUL)=30 %**

<https://oar.archi/sic/calcul-cost-ora-de-proiectare/>

## DR. ARH. URB. CRISTIAN MOSCU

### 3. Depunerea avizelor

Trebuie adaptată configurația dosarului pentru cerințele fiecărui avizator în parte. Apare imposibilitatea de a da un orizont de timp exact, este posibilă doar o estimare, care de cele mai multe ori este depășită. Un punct forte pentru proiectant este cel al avizatorilor care și-au adaptat modul de avizare și poate fi făcut în sistem on-line. Unele avize necesită susținerea proiectului în comisiile de specialitate. **Nu toate avizele se pot depune în această fază;** O parte din avize se obțin doar în baza proiectului. Sunt avize care se depun abia în momentul finalizării proiectului - ISU.

### 4. Conceptul de proiectare și proiectul inițial

În paralel cu depunerea avizelor preliminare se realizează și un **prim concept de proiect**. Conceptul este discutat și explicat beneficiarului. **Variante de proiect** - una din variante trebuie să fie agreată de principiu de către beneficiar pentru a putea fi transformată în proiect tehnic. În urma **proiectului tehnic** apar primele dimensionari cantitative reale ale investiției. Pe baza proiectului incipient sunt începute discuțiile cu proiectanții de specialitate.

### 5. Studiile de specialitate

Se identifică colaboratorii potriviți din punct de vedere al calității muncii și al bugetului agreat dat fiind că, de obicei, sunt din sursă externă. Apare, de obicei, subcontractarea pe specialități pentru:

- Ridicare topografică;
- Studiul geologic;
- Studiul istoric; - Studiul fotografic;
- Expertiză tehnică de rezistență;
- Studiul de trafic; - Studiul de impact;
- Studiul pentru folosirea sistemelor alternative de energie

# II. 06. 10 PROVOCĂRI ÎNTÂMPINATE ÎN PROIECTAREA DE URBANISM ȘI ARHITECTURĂ

## 6. Relația cu colaboratorii

Există colaboratori de specialitate pentru partea de *structură și instalații*. Acești colaboratori pot fi: **angajați** ai firmei care face proiectul sau **subcontractați** din sursă externă.

Relația de bază cu beneficiarul se face de către șeful de proiect, care este de obicei arhitectul- managerul de proiect.

## 7. Managementul de proiect-atribuții:

Acesta are grijă ca cerințele beneficiarului să fie implementate în proiect și asigură relația dintre specialiștii implicați și beneficiar. Urmărește ca proiectul să fie întocmit conform cerințelor legale. Urmărește ca avizele și studiile să fie întocmite, depuse și ridicate la timp. Verifică toate specialitățile implicate în proiect ca acestea să înțeleagă tema și să își respecte înțelegerile/angajamentele contractuale și termenele de predare. De asemenea, asigură și relația cu autoritățile publice sau private.

## 8. Ridicarea avizelor și finalizarea proiectului cu toate recomandările avizatorilor

Proiectul (pentru toate specialitățile) este pus în concordanță cu cerințele avizatorilor. Pot apărea oricând factori neprevăzuți față de conceptul inițial în configurarea imobilului .

Proiectul final are nevoie de confirmarea beneficiarului.

La final se va face verificarea proiectului de către verificatori atestați MLPTL la toate cerințele.

**SE FACE PLATA CELEI DE-A DOUA TRANȘE DIN CONTRACT=30 %**

## DR. ARH. URB. CRISTIAN MOSCU



### 9. Întocmirea documentației finale și obținerea autorizației de construcție

În această etapă intervin următorii pași: listarea avizelor conform cerințelor de la autorități, întocmirea părților scrise finale: foi de capăt, opis, regulamente, memorii; printarea proiectului, întocmirea dosarului pentru DTAC; plățirea taxelor de autorizare și depunerea dosarului; modificări și completări solicitate de Primărie/Consiliul Județean prin arhitectul-sef sau biroul de urbanism.

Obținerea Autorizației de Construire

**SE FACE PLATA CELEI DE-A TREIA TRANȘE DIN CONTRACT=30 %**

### 10. Proiectul tehnic și detaliile de execuție

Următoarea fază o reprezintă întocmirea proiectelor tehnice, a detaliilor de execuție pentru toate specialitățile cu devize și antemăsurători, oferte de materiale și echipamente. Se întocmește un contract separat de asistență tehnică pe durata execuției proiectului.

**SE FACE PLATA ULTIMEI TRANȘE DIN CONTRACT= 10 %**



## 06. 10 PROVOCĂRI ÎNTÂMPINATE ÎN PROIECTAREA DE URBANISM ȘI ARHITECTURĂ

întrebări

*I: Ați lucrat cu beneficiar cu buget incomplet dar ați întocmit proiectul complet ?*

*“Este posibil ca un client să nu mai plătească ultima parte a proiectului, detalierea. Se poate solicita plata ultimei tranșe la depunerea proiectului la primărie, nu în faza de autorizare. Eu nu am avut această experiență, dar se întâmplă.”*

*I: Dacă, de exemplu, beneficiarul a cerut proiectul tehnic prin contract, dar nu oferă avans pentru această etapă, ce îi răspunzi ?*

*“Proiectul tehnic ar trebui contractat de la început, dar în acest caz, se contractează separat. În caz că nu plătește, nu îl faci. Există situația când poți solicita beneficiarului ca proiectul tehnic să nu-l contracteze cu tine, ci cu un constructor – exemplu -o hală metalică.”*

*I: Ce se întâmplă când DTAC-ul este finalizat, dar clientul se răzgândește și dorește o alta variantă?*

*“Mi s-a întâmplat foarte des această situație. Aici intervine factorul uman, și vei fi nevoit să faci muncă în plus.”*

*I: Se pot include în contract modificările de temă ?*

*“Da, aceasta este o soluție. Poți întâlni un beneficiar nehotărât și atunci poți prevedea apariția acestei probleme.”*



# HUB UAUIM. business



Andreea Maria Marinescu este arhitect din 2006, absolventă a Universității de Arhitectură și Urbanism "Ion Mincu", este doctor în arhitectură și asistent universitar în Catedra "Bazele Proiectării de Arhitectură" a U.A.U.I.M. din București.

Lucrările biroului Andreea Marinescu Arhitectură (înființat în 2013), au fost premiate în cadrul Anualei de Arhitectură 2019 București, precum și în cadrul Bienalei Naționale de Arhitectură 2018. Premiul secțiunii „Amenajări rezidențiale, categoria „Arhitectura spațiului interior” la Anuala de Arhitectură București, ediția 2019. Premiul secțiunii „Design interior”-Bienala Națională de Arhitectură 2018, București.

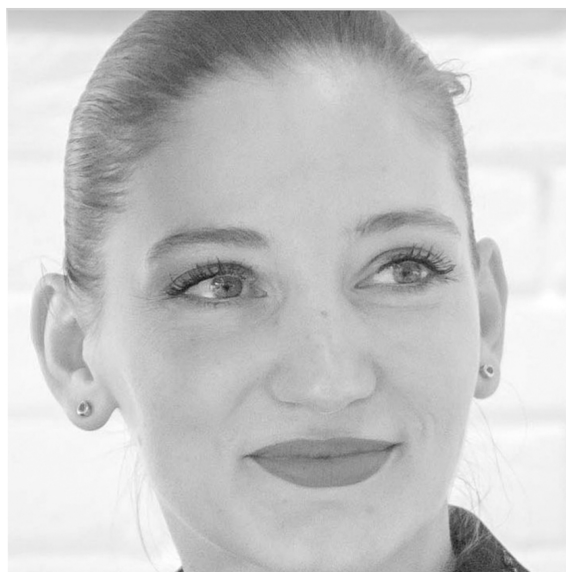
*„Arhitectura și amenajările interioare reprezintă pentru mine unul și același lucru. Consider că una fără alta nu pot exista. Când încep să lucrez la un proiect de arhitectură, analizez prin a gândi piese de mobilier sau mici obiecte de design care se integrează perfect în acel spațiu arhitectural. Prin munca mea, încerc să înțeleg riscul și esența lucrurilor, conducându-mă la un design reținut susținut de detalii, materiale, texturi, lumină, fluiditate și sensibilitate.”*

**-Andreea Maria Marinescu**

**ASIST. DR. ARH. ANDREEA MARINESCU**

# **07. PROIECTE PREZENTATE IN CADRUL ANUALELOR/BIENALELOR DE ARHITECTURĂ**

PRELEGERE IN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)  
16 DECEMBRIE 2021



Sursa fotografiilor: Lector Dr. Arh. Andreea Marinescu

CONTACT:

<https://andreeamarinescu.ro/>

<https://www.instagram.com/andreea.marinescu.arhitectura/>

<https://www.facebook.com/marinescu.andreemaria/>



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

67



MINISTERUL EDUCAȚIEI

## 07. PROIECTE PREZENTATE ÎN CADRUL ANUALELOR/BIENALELOR DE ARHITECTURĂ

Andreea Marinescu prezintă câteva proiecte nominalizate la anualele și bienalele de arhitectură. Amenajările interioare sunt realizate în strânsa legătură cu poveștile de viață ale beneficiarilor astfel încât spațiile existente devin locuințe personalizate, cu un caracter puternic și cu un aer nou adus în construcții mai vechi.

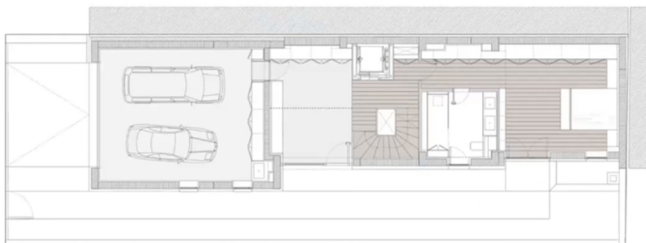
Proiecte:

MM APARTAMENT (nominalizare Anuala de arhitectură 2011)

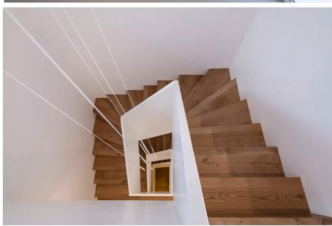


## ASIST. DR. ARH. ANDREEA MARINESCU

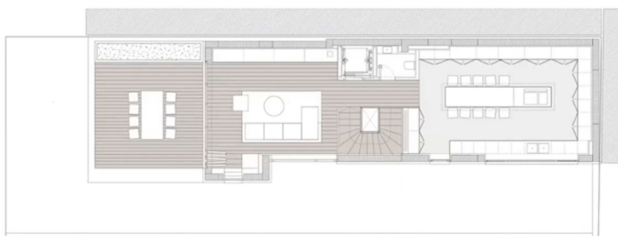
CASA GC ( premiul Anualei de Arhitectură Bucuresti, 2019, secțiunea  
Arhitectura spatiului interior/ Amenajări rezidențiale)



PLAN PARTER



PLAN ETAJ 1

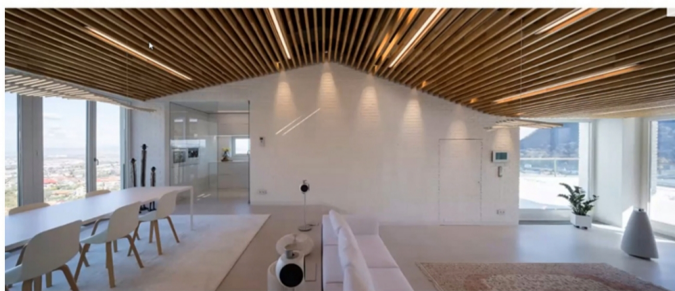
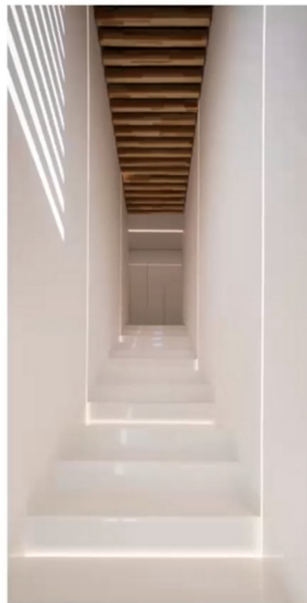


PLAN ETAJ 2

## 07. PROIECTE PREZENTATE ÎN CADRUL ANUALELOR/BIENALELOR DE ARHITECTURĂ

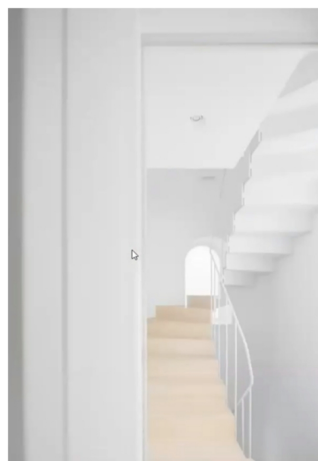
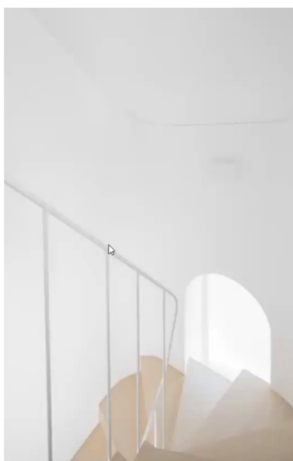
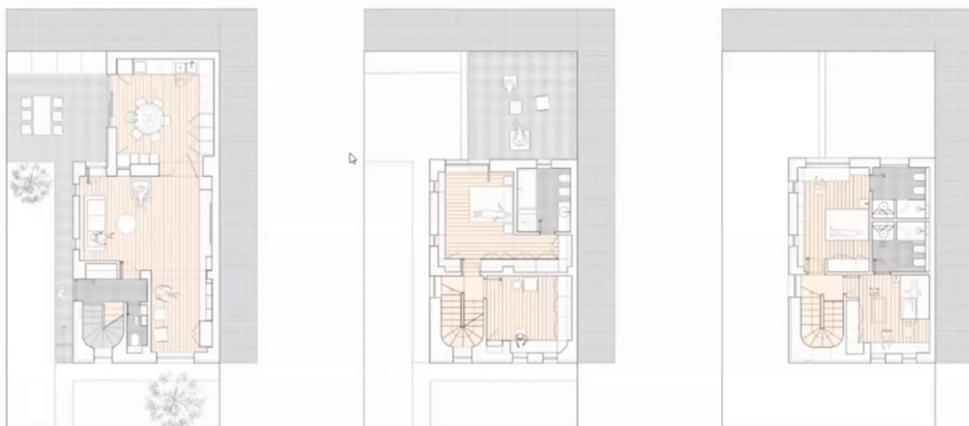
Apartament în Brașov (premiul Bienalei de Arhitectură, secțiunea Design Interior)

A câștigat premiul Bienalei de Arhitectură secțiunea Design Interior - Penthouse de 200mp. Clientul ce locuiește în străinătate a avut un buget destul de mare. A fost un proiect în colaborare cu Arh. Radu Teacă. Un proiect făcut în mare parte la distanță. Cele mai multe discuții au avut loc via mail și telefon. Plafonul de lemn a fost elementul generator al proiectului. Albul predomină fiind gândit împreună cu peisajul.



## ASIST. DR. ARH. ANDREEA MARINESCU

### Casa TT (nominalizare Bienala de Arhitectura 2021)





## 07. PROIECTE PREZENTATE ÎN CADRUL ANUALELOR/BIENALELOR DE ARHITECTURĂ

*I: Care este procesul prin care treci cu un client până la semnarea contractului?*

***“De obicei vin prin recomandări. NU am clienți mulți și mari. Mai mult persoane fizice. Când sunt clienți mai mici, am semnat pe parcurs.”***

*I: Cum convingeai clienții înainte să ai portofoliu și cum îi convingi acum cu aceste lucrări în spate?*

***“La început este mai greu. Primul proiect l-am făcut cu dl Radu Teaca și asta m-a ajutat pentru că dumnealui era șeful de proiect și nu eram eu responsabilă 100%. Atunci când am fost doar eu mi-a fost mai greu recunosc, dar nu imposibil. Trebuie explicat și discutat cu clientul foarte mult. Chiar dacă ei spun că nu vor așa, vor altel. Trebuie rediscutat și convins până se ajunge la un compromis bun. Îți trebuie multă răbdare.”***

*I: Care este echilibrul între proiectul perfect și timpul pe care îl aloci?*

***“Este o problemă a profesiei asta cu timpul și banii. Nu prea există un raport corect între prețul cerut și timpul alocat. Timpul alocat unui proiect depinde de arhitect și prețul unui proiect nu poți să-l stabilești în funcție de dimensiune. Spre exemplu un proiect mic îți poate crea aceleași probleme ca un proiect mai mare. Părerea mea este că pe partea de arhitectură se poate cere un tarif raportat la complexitate și ce servicii se oferă.”***

## ASIST. DR. ARH. ANDREEA MARINESCU

### Întrebări și răspunsuri

*I: Cât durează un proiect și cum rezști la un asemenea interval cu clienții în viața ta?*

***“Ne obișnuim. Începutul este poate mai greu până ne cunoaștem mai bine. Se lucrează mult la un proiect. În orice situație apar probleme pe parcurs dar e un echilibru. Răbdarea este importantă.”***

*I: Cum propui în contract eșalonarea plăților în funcție de misiunile arhitecților și dacă le folosești pe acestea?*

***“Totul începe cu un avans și apoi un moment de mijloc. Eu îmi aleg încă 2 etape intermediare: odată la finalizarea proiectului de arhitectura, undeva pe la mijloc și o sumă mai mică la final. Cam 4 etape ,finalul însemnând în momentul montării mobilei. ”***

*I: Cât de mult te implici în procesul de execuție a unui șantier?*

***“Foarte mult. Toate lucrările prezentate au fost în asistența mea la șantier în mod constant. Am fost și în fiecare zi la unele lucrări.”***

*I: Cum e să fii femeie pe șantier?*

***“Este greu, dar poate că am reușit să mă impun pe parcurs. Este dificil dar nu este imposibil. Noi răspundem de lucrare și trebuie respectat asta. Se învața pe parcurs. ”***

# HUB UAUIM. business

**„I am a young creative, architect with a passion for craft, color, patterns and fashion. I love drawing and the way watercolor keeps me on my toes. I like mixing techniques and finding new canvases for displaying my art.”**

## **SCURT CV**

*2003-2004: U.A.U.I.M. București*

*2010: MSc. Accademia di Architettura Mendrisio*

*2011-2014: Silvia Gmür Architekten, Itten+Brechbühl  
Architekten, Büro Yvonne Rüttsche – Basel-CH*

*2015: Iniintare cu fonduri POSDRU "Architecture to  
Measure" (arh. Ilinca Maican & arh. Anca Pasarin)*

*2020: Lansare A2M by Ilinca Maican  
- linia de Design de Suprafete -*

*2021: Lansarea webshopului [www.ilincamaican.eu](http://www.ilincamaican.eu)*

**ARH. ILINCA MAICAN**

# **08. ARHITECTURA ȘI DESIGN GRAFIC DESIGNUL DE SUPRAFEȚE ÎN CADRUL PROIECTULUI**

CONTACT:

<https://linktr.ee/A2M>

<https://www.ilincamaican.eu/>

Ilinca Maican illustrator | Facebook

[ilince\\_maican@yahoo.com](mailto:ilince_maican@yahoo.com)

DESIGNUL DE SUPRAFETE



Sursa fotografiilor: arh. Ilinca Maican

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)

11 IULIE 2022



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

75



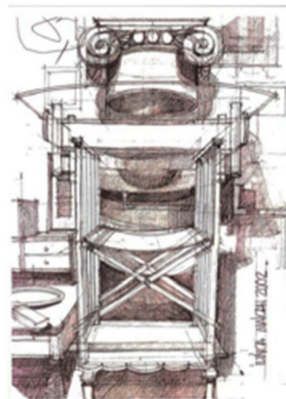
MINISTERUL EDUCAȚIEI

# 08. ARHITECTURĂ ȘI DESIGN GRAFIC

## DESIGNUL DE SUPRAFEȚE

### ÎN CADRUL PROIECTULUI

2002-2004 – grafica



În 2002-2004, în timpul lecțiilor de desen pentru admiterea la U.A.U.I.M., se dezvoltă interesul față de grafică la modul general.

În 2020, odată cu începutul pandemiei și al lucrului de acasă, Ilinca se refocalizează pe desen și pe acuarelă. Cu această ocazie descoperă tot felul de platforme care oferă cursuri online pentru diverse tehnici de desen.

Tot în 2020, spre sfârșitul anului, având acumulate câteva desene și pattern-uri, Ilinca se orientează spre extinderea vizibilității și oportunități de monetizare a creațiilor sale și începe să experimenteze cu publicarea acestora pe site-uri Print on Demand (POD), spre exemplu Red Bubble și Society Six.

## ARH. ILINCA MAICAN

2020 – refocalizarea pe desen/ acuarela



2020 – extindere site-uri Print on Demand (POD) – Red Bubble, Society Six



# 08. ARHITECTURĂ ȘI DESIGN GRAFIC DESIGNUL DE SUPRAFEȚE ÎN CADRUL PROIECTULUI

## Color Matrix



În 2020 Ilinca dezvoltă și prima sa colecție de imprimeuri repetitive. Acest tip de imprimeuri are niște reguli de compoziție foarte interesante, este gândit astfel încât fiecare bucată de desen să poată fi decupată, rotită și lipită pentru a putea acoperi suprafețe practic infinite fără să se vadă îmbinarea. În 2021 Ilinca continuă să dezvolte colecții de imprimeuri decorative pentru design interior: tapet, textile, perne decorative. Din 2021 Ilinca începe să folosească propriile design-uri grafice în cadrul proiectelor de amenajări Architecture to Measure.

## ARH. ILINCA MAICAN



### DESIGNUL DE SUPRAFEȚE

Cele mai comune industrii și limitările tehnologice:

**INDUSTRIA TEXTILĂ:** max 30/18/12 culori - imprimare cu rulou, fără limită; imprimare digitală/transfer/sublimare

**INDUSTRIA TAPETULUI:** în general imprimare digitală, posibilitatea adăugării texturilor, folii

**INDUSTRIA PAPETĂRIEI:** imprimare digitală - fără limită

Tipuri de imprimare:

**Materiale cu componență plastică** -

textile, carcase telefon, jucării - SUBLIMARE

**Bumbac, materiale naturale** -

în, cânepă, etc. - TRANSFER RECE , INK JET DIGITAL  
ȘI IMPRIMARE CU RULOU



Tabla de sah  
Square



Caramida  
Half-Brick



Half-Drop



Damasc



# 08. ARHITECTURĂ ȘI DESIGN GRAFIC

## DESIGNUL DE SUPRAFEȚE

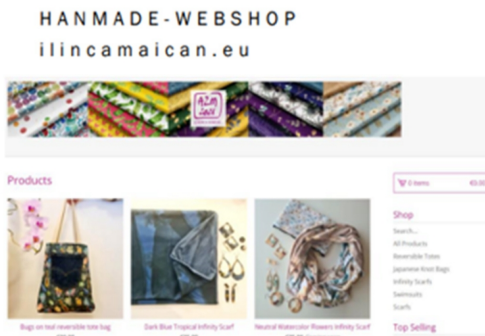
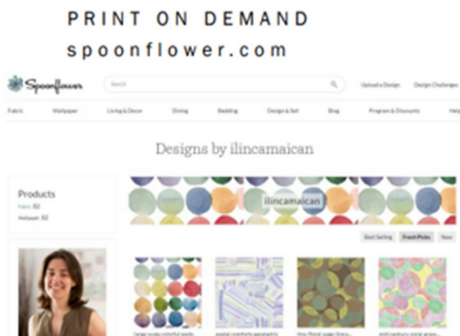
### ÎN CADRUL PROIECTULUI



#### SFATURI - PAȘI CĂTRE UN BUSINESS SUSTENABIL

- Definirea valorilor personale – ce te ghidează pe termen lung în luarea deciziilor
- Setarea de obiective trimestriale – borne care crează un plan după care te orientezi
- Strategie de marketing – un brand, un site de prezentare web, social media, lista de email-uri
- Crează, crează, crează, joacă-te și experimentează ca să îți găsești stilul propriu
- Învață tehnici, metode, strategii – platforme precum Skillshare, Udemy, Domestika
- Definește pentru început 3 surse de venit pe care să le crești pe rând
- Încarcă-te cu răbdare:
  - 2-3 ani = early days
  - 3-7 ani = așezare și creștere
  - 7-10 ani = expansiune
- Găsește un echilibru între surse de venit stabile (part-time job) și timp pentru business-ul nou

## ARH. ILINCA MAICAN



### SFATURI - SURSE DE VENIT

Alege 2-3 surse care ți se potrivesc pe care să le crești pe rând

- Închiriere/ licensing (clienți care închiriază un anumit imprimeu pentru o anumită industrie, un anumit timp)
- Print on Demand (Red Bubble, Society Six, Contrado, spoonflower.com)
- Vânzare de originale/ Outright sale (webshop propriu/ etsy.com)
- Freelance/ comenzi specifice
- Vânzare de modele digitale (creativemarket.com)
- Produse handmade cu imprimeuri proprii (webshop/ targuri handmade)
- Predat cursuri (skillshare, website, in persoana)

### SITE-URI DE INTERES

DIFERITE CURSURI SPECIALIZATE - [www.domestika.org](http://www.domestika.org)

CURSURI MAI VARIATE - [www.skillshare.com](http://www.skillshare.com)

CURSURI MAI TEHNOLOGICE - [www.udemy.com](http://www.udemy.com)

PRINT ON DEMAND - [www.spoonflower.com](http://www.spoonflower.com)

[www.redbubble.com](http://www.redbubble.com)

MOCKUP-URI, GRAFICĂ, FONTURI - [www.creativemarket.com](http://www.creativemarket.com)

# 08. ARHITECTURĂ ȘI DESIGN GRAFIC DESIGNUL DE SUPRAFEȚE ÎN CADRUL PROIECTULUI

## Întrebări și răspunsuri

*I: Cum ai reușit să promovezi afacerea ?*

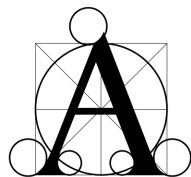
*“În momentul de față este mult mai simplu să fi vizibil cu ceea ce ai, o parte din chestia asta o datorăm pandemiei. Platformele de care v-am povestit sunt locuri unde pui arta pe care o ai, te hotărăști care sunt tipurile de produse pe care vrei să le promovezi și apoi pe rețelele de social media sau pur și simplu printr-un website propriu pe care să îl crești prin SEO sau prin Pay per Click le poți promova. Există diverse târguri, inclusiv online pe platforme unde poți să te înscrii ca artist. Te încurajez să intri pe [www.skillshare.com](http://www.skillshare.com) și să cauți acolo modalități de promovare a design-ului grafic. Trebuie dezvoltat un side-skill de promovare sau, alternativ, există și varianta în care începi colaborarea cu un agent, cel mai bine la început să fie unul care lucrează pe comision. Există atât de multă informație despre cum să ajungi la publicul tău țintă încât nu trebuie decât să vrei să o asculți.”*

**ARH. ILINCA MAICAN**



**DESIGNUL DE SUPRAFETE**  
Cum poti avea un Business Sostenabil in Designul de Suprafete

# HUB UAUIM. business



## **Stardust architects**

Stardust architects caută experiențe poetice în procesul de proiectare, urmărind să încetinească utilizarea automată a obiectelor și spațiilor de zi cu zi prin crearea de momente de tăcere, prezență sau mirare.

## **Înființare**

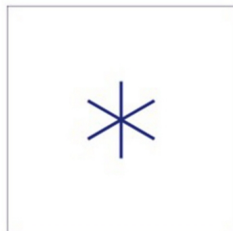
**Anca Cioarec** și **Brîndușa Tudor**, arhitecți și asistenți didactici la Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București, au fondat Stardust architects\* în anul 2011.

**ARH. ANCA CIOAREC; ARH. BRÎNDUȘA TUDOR**

## **09. DESPRE CURATORIAȚ ÎN ARHITECTURĂ**

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)

IULIE 2022



Sursa fotografiilor: atelierul STARDUST

CONTACT:

<https://stardustarchitects.com/>

<https://www.facebook.com/stardustarchitects>

[https://www.instagram.com/stardust\\_architects/](https://www.instagram.com/stardust_architects/)



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București



## 09. DESPRE CURATORIAȚ ÎN ARHITECTURĂ

**Anca Cioarec** a studiat arhitectura la Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București, Università degli Studi di Genova și Academie van Bouwkunst din Amsterdam. Este interesată de relația dintre arta contemporană și arhitectură și deține un doctorat în spațiile contemporane pentru artă. În prezent este asistent universitar la Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București.

**Brîndușa Tudor** a studiat arhitectura la Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București. Este interesată de arhitectura fără arhitecți și în prezent este doctorand, cercetând neovernacularul urban din București după 1989. În prezent este asistent universitar la Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București.



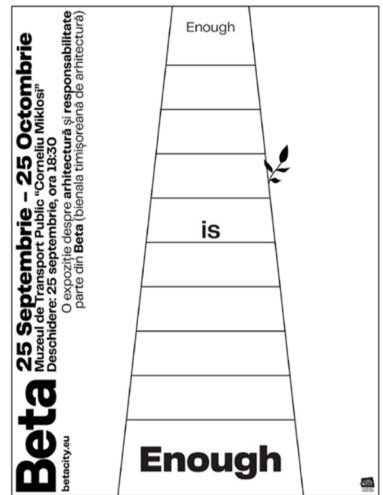




## 09. DESPRE CURATORIAȚ ÎN ARHITECTURĂ

### Stardust despre Enough is Enough:

O bienală despre responsabilitate trebuie să fie un act de responsabilitate. Designul „Destul este suficient”, principala expoziție a BETA 2020, Bienala de Arhitectură din Timișoara, a început cu întrebarea cum să ne imaginăm un design responsabil pentru o expoziție la scară largă, care durează o lună și riscă să producă multe ecrane noi, care ulterior vor avea nevoie de depozitare și reutilizare.

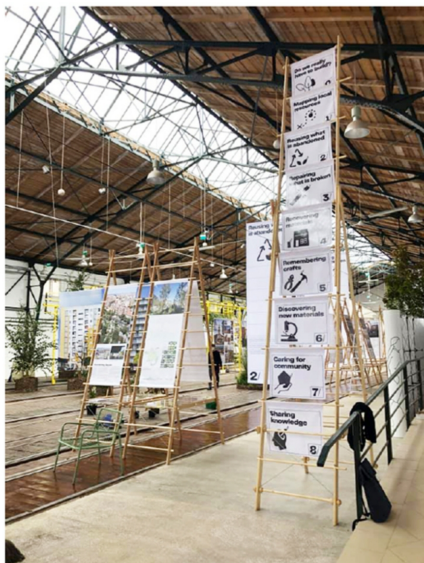


design grafic Ștefan Lucuț

„Așadar, primul gest, în urma manifestului expoziției, a fost alegerea locului pentru aceasta, o fostă sală de tramvaie, folosită acum ca muzeu și sală temporară de evenimente. Următorul pas a fost să invităm doi peisagiști să se alăture echipei pentru a-și imagina o grădină care a devenit un partener bun pentru proiectele expuse, nu numai prin crearea unei atmosfere plăcute pentru vizitatori, ci și prin conceptul grădinii în sine devenind un alt mod de a reflecta pretențiile manifestului. Dar cea mai importantă caracteristică a acestei grădini a fost viața ei viitoare.

Ne-am imaginat-o migrând într-un spațiu public al orașului, devenind o grădină a locuitorilor săi, prin urmare, au un rol mult mai important decât deservirea unei expoziții temporare.” -Stardust

## ARH. ANCA CIOAREC; ARH. BRÎNDUȘA TUDOR



manifestul

### **Do we really have to build?**

If we do, how should we do it?

By looking towards what we have:

**Mapping local resources**  
**REusing what is abandoned**  
**REpairing what is broken**  
**REcovering materials**  
**REmembering crafts**

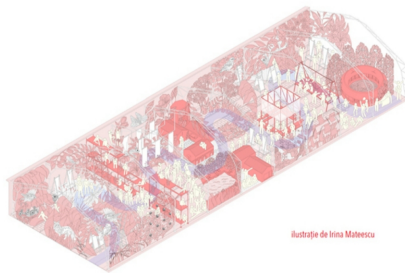
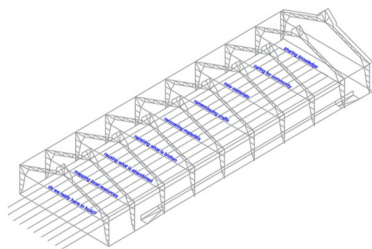
By making new:

**Discovering new materials**  
**Caring for community**  
**Sharing knowledge**

Echipa organizatoare a stabilit deja un parteneriat cu administrația locală pentru a pregăti acest proiect. Designul de ansamblu al expoziției a început cu o coincidență plăcută, aceea a numărului de revendicări ale manifestului, fiind același cu numărul axelor structurale care sunt principala caracteristică a sălii de tramvai. Așadar, am dedicat fiecărui spațiu determinat de două grinzi metalice o categorie de proiecte aparținând unei anumite revendicări.

Pentru unele dintre proiecte am proiectat elemente de afișare care împrumută limbajul celui mai comun element atât de arhitectură, cât și de grădină, care este scara. De asemenea, este simbolul perfect al șantierelor, al proceselor și transformărilor. Sperăm că aceste expoziții vor migra parțial împreună cu grădina în spațiul public, ca suport pentru plante, și parțial vor fi reutilizate de BETA pentru următoarele expoziții.

## 09. DESPRE CURATORIA ÎN ARHITECTURĂ

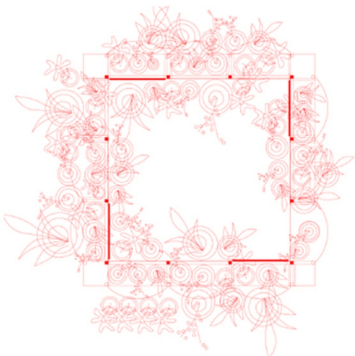


De asemenea, am încercat să folosim cât mai mult și expozițiile pe care organizatorii le-au produs pentru evenimentele anterioare și, de asemenea, am invitat arhitecți să ne împrumute obiecte pe care le-au proiectat și produse pentru alte expoziții, precum o masă mare, semnată de Tudor. Vlăsceanu, care este gazda tuturor proiectelor dedicate comunității.

O altă coincidență pe care am exploatat-o a fost faptul de a descoperi în interiorul acestei hale prezența unei structuri utilitare, o platformă galbenă suspendată construită inițial pentru repararea tramvaielor. Am considerat-o structura expozițională perfectă pentru proiectele expoziției dedicate - Reutilizarea a ceea ce este abandonat și Repararea revendicărilor a ceea ce este spart. Pe lângă diferitele tipuri de expoziții pentru proiecte, expoziția mai conține și două locuri, de adunare și de lucru - conul de prelegeri și bucătăria atelierului.

Ne-am imaginat proiectele ca fiind rețetele unei arhitecturi responsabile, prin urmare materialele lor ar putea fi considerate ingrediente. Așadar, am așezat pe rafturile bucătăriei o parte din mostrele colectate de la autori care constituie părți ale clădirilor sau proceselor lor. Am lăsat și câteva rafturi să se golească, așteptând rezultatele atelierului care va avea loc în bucatarie. Toate noile obiecte sunt produse cu materiale locale și meșteri locali. Am implicat un atelier de lemn, un țesător și un croitor.

## ARH. ANCA CIOAREC; ARH. BRÎNDUȘA TUDOR



Bucătăria devine chioșc de flori la Belgrad



locuri - conul

## 09. DESPRE CURATORIAȚ ÎN ARHITECTURĂ

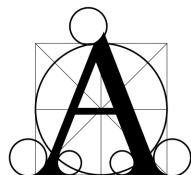
Ca simbol al expoziției ne-am imaginat un ghiveci mare de flori folosind ca suport harta Timișoarei invitând toți vizitatorii să planteze câteva semințe, în speranța că la sfârșitul lunii vom fi cu toții autorii acestui obiect colectiv, exact precum suntem cu fiecare mic gest autorii orașului nostru. Am avut în vedere tot timpul, ca o caracteristică principală a întregii experiențe a expoziției, o atmosferă foarte captivantă, care folosește multă materie și natură, permițându-ți să o citești într-un mod tactil sau visceral și îți oferă posibilitatea să-ți iei timp și răsuflare și să-ți faci propria selecție curatorială, incluzând astfel un public mai larg, pe lângă specialiștii mediului construit.



## ARH. ANCA CIOAREC; ARH. BRÎNDUȘA TUDOR



# HUB UAUIM. business



Ramona Enache-Lorenz a fondat Pointer în 2014. Dragostea ei pentru vin a început în podgoria bunicului ei. Ea a învățat de la el cum să aibă grijă de viță de vie și cum să facă vin.

Petrecând atât de mult timp printre butoaiile de vin, Ramona și-a dezvoltat în continuare gusturile și preferințele în timpul călătoriilor și a devenit somelier certificat WSET Nivelul 2 în 2022.

Pasiunea ei pentru vin, design și petrecerea timpului în aer liber s-a combinat perfect în paharul de vin Pointer. În 2022, Ramona a extins afacerea de la o afacere centrată pe produs la o platformă pentru experiențe și produse unice de vin. În prezent, își dedică 100% din timp lui Pointer, proiectând produse noi, găzduind degustări de vinuri și coordonând echipa și producția.

# ARH. RAMONA ENACHE

## 10. DE LA ARHITECTURA LA DESIGN DE PRODUS

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)  
23 AUGUST 2022



Sursa fotografiilor: arh. Ramona Enache

CONTACT:

<https://www.tothepointer.com/>

<https://www.instagram.com/pointerwineglass/>

<https://www.facebook.com/tothepointer>



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București





## 10. DE LA ARHITECTURĂ LA DESIGN DE PRODUS

“Pentru mine facultatea a însemnat un grup de prieteni extradordinari cu care am făcut nenumărate lucruri.”



După 2 ani de studii la UAUIM, Ramona Enache a primit o bursă în Slovenia unde a stat 1 an. Ramona descrie această experiență ca una inițiativă în ceea ce înseamnă a locui în străinătate și a lucra cu oameni din alte culturi.

La întoarcerea din Slovenia a ales să plece într-un raliu caritabil în Mongolia. Ramona descrie această experiență ca una care a lansat-o în lumea antreprenoriatului pentru că acest proiect a fost unul finanțat de la zero. Proiectul a durat 1 an, timp în care Ramona a continuat să fie studentă și la U.A.U.I.M. .

Ulterior Ramona a fost acceptată la un master în Olanda, la Universitatea tehnică din Eindhoven. A urmat studiile de master timp de 1 an.

## ARH. RAMONA ENACHE

După 1 an de master Ramona aplică pentru un internship în Amsterdam, Olanda. În Amsterdam ea lucrează la 3 biouri de arhitectură diferite.

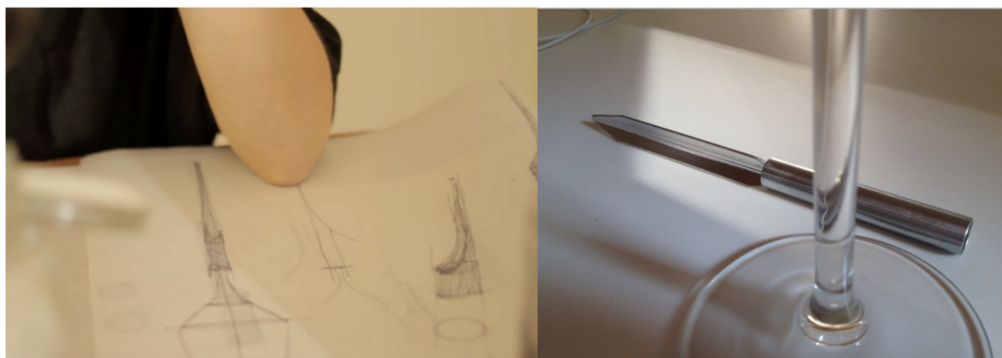
“Obişnuiam să merg (în Amsterdam) la picnic, îmi luam pahare de vin cu picior și vinul făcut de părinții mei, vinul de țară. Dar într-o seară în care am vărsat vinul în parc mi-a venit ideea să fac un pahar de vin care să stea înfipt în pământ și să nu mai irotesc lichidul atât de “prețios” venit de peste mări și țări. Așa s-a născut POINTER”

**POINTER**®  
Drinking wine with style. Anytime. Anywhere

Primul logo făcut în anul 2014, care încă se păstrează.

## 10. DE LA ARHITECTURĂ LA DESIGN DE PRODUS

Ramona participă la un concurs unde premiul este o mașină. Tema concursului era o poveste cu 'Ce ai face cu mașina dacă ai câștiga concursul?' La 2 zile de la participare, Ramona câștigă concursul cu povestea ei despre Pointer prin care prezintă ideea ei de a crea un pahar revoluționar cu care ar vrea să se plimbe pe toate plajele din Europa.



În prima etapă Ramona face 300 de bucați de pahare. Înfiițează apoi o pagină web, pagină facebook. Pleacă la drum cu o colegă, dar atunci când colega renunță, Ramona hotărăște să încerce o finanțare. Optează pentru Crowdfunding prin platforma Kickstarter și obține 15 000 Euro. În urma parcugerii primului pas de finanțare, Ramona trece la etapa 2: producție parțial automatizată în România. La începutul activității ei Ramona face tot procesul de producție în România. (sticla, metalul, ambalajul etc.). Împreună cu finanțarea vine foarte multă atenție din partea media. Astăzi produsul a ajuns sa fie vândut în aproape 30 de țări.

## ARH. RAMONA ENACHE

Ramona primește și un premiu pentru design, o mențiune specială din partea Red DotDesign awards. Ulterior ea decide să ia o pauză ca să finalizeze studiile universitare. În urma absolvirii facultății, se mută în Berlin cu o bursă 'Erasmus for young antepreneurs'. Dorința de a crea o geantă de picnic o încurajează pe Ramona să lucreze în diverse ateliere pentru a înțelege procesul de producție.



Tot în sensul aprofundării domeniului vinului, începe să se certifice ca somelier. În octombrie 2021, se hotărăște să renunțe la startup-ul cu accesorii de piele și să se dedice 100% Pointer Wine Glass. În perioada aceasta Ramona a lucrat la schimbarea identității vizuale, la lărgirea gamei de produse și la tranziția de la o firmă concentrată în jurul unui produs la o firmă concentrată pe producție și servicii.



# 10. DE LA ARHITECTURĂ LA DESIGN DE PRODUS

## Echipa Pointer în prezent



Structura firmei:

- Search engine optimisation
- Manager Social media
- Business development
- Imagine si styling
- 3D

pointer  
drinking wine with style

*I: Cum a fost procesul de prototipare?*

*“Primul prototip a constat în a cumpăra un pahar de vin și a-i sparge talpa. Apoi i-am adăugat o piesa metalică și un cui de cort. Apoi am încercat să perfecționez acest prim prototip în diverse etape.”*

*I: Cum te promovezi?*

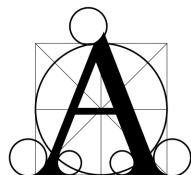
***“Până acum 2 luni nu am plătit promovarea. În perioada Kick-starer am avut puțină reclamă plătită dar atunci era mult mai ușor să fii remarcat, acum ai nevoie de bugete mari. Însă de 2 luni am început timid să-mi fac reclamă pe google. Nu mă ocup eu personal de asta, ci deleg. Se vede deja în vânzări.”***



*I: Care este canalul de vânzare al produselor?*

***“Vând pe site-ul meu, [www.thepointer.com](http://www.thepointer.com), pe platforma Etsy și am câteva magazine partenere, atât în România cât și în Germania. Mai sunt prezentă online pe câteva platforme pentru retail-eri. Am fost la început și la târguri în diverse țări. Acum încercăm să facem și puțin ‘influencer marketing’ pe rețele de socializare.”***

# HUB UAUIM. business



## Despre Sabin Prodan

A absolvit UAUIM, specializarea Arhitectură în anul 2014. A început să facă fotografii încă din timpul facultății din anul 2011. De 4 ani face fotografia ca profesie.

“În decursul a 4 ani de fotografiat interioare am și scris. Am fost autodidact și am observat formarea propriului workflow.”

*“Ce vrei sa te faci cand vei fii mare?”*

graphic design   scris   crypto  
 modelare 3d   arhitectura   inventator  
 blogging   tattoo artist   traducator   asigurari  
 fotografie   pictura   masaj  
 ilustratii   mock ups   depanari PC  
 operator call center   sport  
 barista   pregatire GD

**ARH. SABIN PRODAN**

# 11. DE LA HOBBY LA PROFESIE

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)

8 SEPTEMBRIE 2022



Fotografiile utilizate aparțin atelierului

**TRYINGTODOART**  
ARCHITECTURE & INTERIOR PHOTOGRAPHY

CONTACT:

<https://tryingtodoart.com/>

<https://www.facebook.com/TryingToDoArt>

<https://www.instagram.com/tryingtodoart/>



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

103

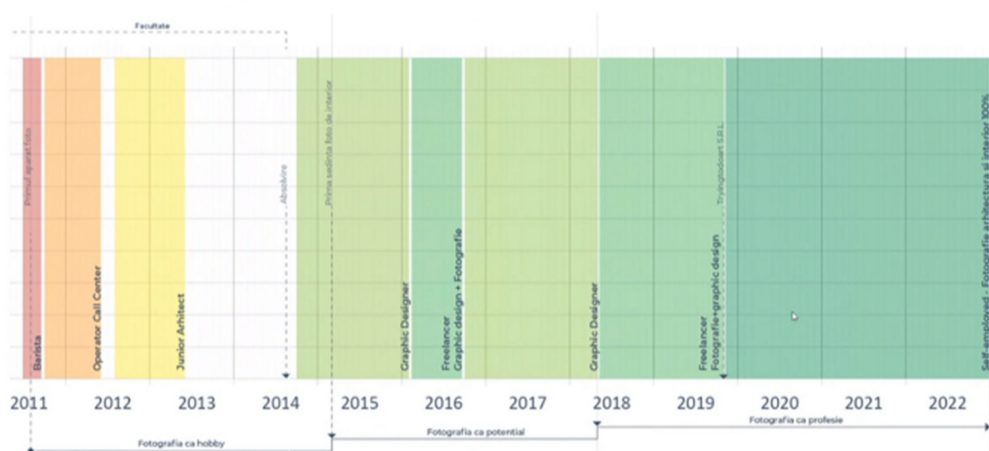


MINISTERUL EDUCAȚIEI



# 11. DE LA HOBBY LA PROFESIE

## Parcurs interes în fotografie



Între anii 2011-2014 fotografia a devenit un hobby pentru Sabin Prodan care era student în acea perioadă. În același timp a lucrat în diverse domenii ca barista, operator call-center și arhitect junior. Începând cu anul 2015 a privit domeniul fotografiei în planul doi, ca pe o profesie cu potențial, continuând cu diverse job-uri de graphic designer in paralel.

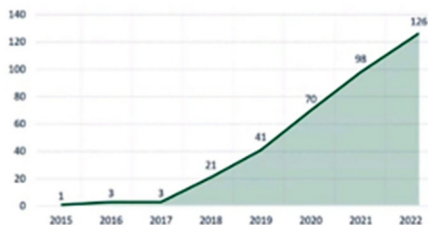
În anul 2018, Sabin Prodan renunță la locul de muncă full time și decide ca fotografia să devină o profesie de viitor pentru el, ajungând în anul 2022 sa fie self-employed.

## ARH. SABIN PRODAN

### Parcurs profesional

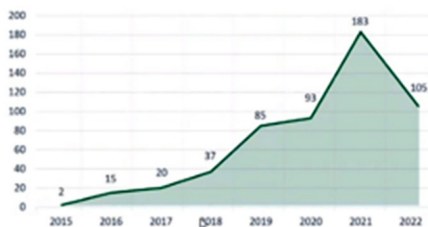
#### Număr ședințe foto:

În anul 2015 a început cu o ședință foto, ajungând în anul 2022 la un număr de 126 de ședințe foto.



#### Număr total de clienți:

În anul 2015 a început cu 2 clienți, ajungând în anul 2022 la un număr de 183 de clienți, număr acum în scădere spre 105 clienți.



#### Număr de clienți noi/an:

Numărul a oscilat pe parcursul anilor, în 2022 având 38 de clienți noi.



#### Număr de clienți diferiți pentru care a fotografiat/an:

În anul 2022 a ajuns la un număr de 60 de clienți diferiți care au cerut servicii de fotografiere.



# 11. DE LA HOBBY LA PROFESIE

De unde vin clienții?



## ARH. SABIN PRODAN

ANGAJAT	VS	FREELANCER
-program fix		-lucrezi cand vrei-ish
-venit predictibil		-venit fluctuant
-rol bine definit		-roluri adiționale (administrative, co.)
-echipa pe care te poți baza -pleci linistit în concediu		-singur pe plantație
-altcineva e responsabil pentru contribuțiile tale la stat		-NU
*undeva unde lucrurile merg normal	-te întrebi de ce plătești atâtea	impozite

### Lucruri pe care aș fi vrut să le cunosc dinainte:

- Ce se poate deconta?
- Cum se face o factură?
- Cum scot banii legal din firmă?
- Când o afacere merge bine?
- Care e treaba cu impozitele pe dividende?
  - Cum să fac un contract?
- Ce faci dacă cineva nu achită o factură?
  - Cum schimb un contabil?
- Am nevoie de un avocat, just in case?
- Și totuși ce se întâmplă cu impozitele?

## 11. DE LA HOBBY LA PROFESIE

*I: Care sunt costurile pentru înființarea unui SRL ?*

**“În total înființarea firmei în anul 2019 costa undeva la 800 de lei dintre care 200 lei reprezintă capitalul social, iar serviciile de contabilitate variază.”**

*I: Te mai atrage practica de arhitectură?*

**“Îmi place foarte mult arhitectura. Nu mă atrage în sine decât partea de concept. Ce înseamnă mai departe concretizarea unui proiect în ‘finit’ nu prea.”**

*I: Ai un program fix de lucru cu număr de ore pe care ți le impui?*

**“Lucrez cât o cere situația și care îmi sunt limitele fizice. Sunt în punctul în care am ședințe foto zilnic chiar de 2 ori pe zi uneori. Apoi trebuie să editez fotografiile. Estimez că lucrez undeva între 12-14 ore pe zi.”**

*I: Cum facem să scalăm munca din antreprenoriat, s-o reducem adică?*

**“Implementăm procese și delegăm.”**

*I: Ai colaboratori sau angajați?*

**“Am încercat să deleg, partea de editare mai ales. Pregătirea de arhitect și limbajul vizual m-a ajutat să gândesc imaginea ca pe niște randări. E greu de delegat. O variantă ar fi să pregătesc pe cineva ca să pot delega ulterior dar în acest moment când chiar nu pot face față unui proiect, recomand un alt coleg fotograf.”**

*I: Te-ai gândit să crești și într-o altă zonă de fotografie, alt tip de fotografie?*

**"Acum cochetez cu ideea de a face fotografie și de studio , potret și produs dar mai mult pentru a explora fotografia. Dar fiindcă am pornit cu fotografia de arhitectură, am lucrat mult cu lumina naturală. Pe de alta parte faptul ca ești nișat pe o zonă te face mai ușor de recunoscut din mulțime."**

*I: Faci doar fotografie? Te-ai gândit să mergi și în zona video?*

**"M-am gandit dar este foarte obositor. O ședință foto în sine dureaza destul de mult. Astazi spre exemplu am avut o sedinta foto care a durat 5.30 ore cu set-up' ul deja facut. Pe de alta parte video necesita si alt tip de echipament. In prezent nu m-as vedea facand video."**

*I: Nu ti-ai propus sa te promovez platit? Momentan lucrezi prin recomandari?*

**"Am crescut organic, neplătit. Am avut perioade foarte active pe rețelele de socializare. Am încercat să cunosc cât mai mulți colegi din domeniu și asta a fost cumva un bulgăre care a devenit din ce în ce mai mare. "**

*I: Ai facut vreun curs de fotografie?*

**"Nu. Am facut doar cursul lui Vlad Eftenie în facultate cu un aparat foto împrumutat, Am fost autodidact în mare parte. Am scos și o carte despre fotografie de interior, un album foto cu lucrarile fotografiate de mine ce include ' tips and tricks'. Am învățat greșind și repetând/ reparând,"**

# HUB UAUIM. business



## Despre Irina Niculescu Belenyi

Co-fondator BAAB împreună cu Alexandru Belenyi. În anul 2009 a efectuat un stagiu profesional la Mecanno Architects, Delft, Olanda și în 2011 a absolvit cursul de master în arhitectură la Universitatea Tehnică din Delft, Olanda. În perioada anilor 2012-2015 a lucrat în domeniul cinematografilei, în București.

Este membru fondator a biroului de arhitectura BAAB și începând din anul 2016 este membru în ONG BAZA – Deschidem Orașul împreună cu încă 4 arhitecți și un producător de film.

Irina Belenyi a început studiile la UAUIM specializarea Arhitectură în anul 2003 și a absolvit la facultatea din Delft în 2011, după un master și 1.5 ani de internship în Olanda și Franța.

Din 2011 lucrează în România și până în 2016 a lucrat în cinematografie de film.

**ARH. IRINA NICULESCU BELENYI**

**12. SET DESIGN  
ARCHITECTURAL DESIGN  
URBAN DESIGN**

PRELEGERE ÎN CADRUL PROIECTULUI HUB UAUIM-BUSINESS (H.U.B.)  
2 NOIEMBRIE 2022



Sursa fotografiilor: Arh. Irina Niculescu Belenyi

CONTACT:  
<https://baab.ro/>  
[https://www.instagram.com/baab\\_arh/](https://www.instagram.com/baab_arh/)



Universitatea de  
Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu” – București

111



MINISTERUL EDUCAȚIEI



# 12. SET DESIGN

## ARCHITECTURAL DESIGN

### URBAN DESIGN

**Etapale unui proiect de scenografie:**

- Scenariul - reprezentat de aspecte precum obiecte, descrierea decorului, descrierea așezării
- Story Board - felul în care vede regizorul cadrele și ceea ce se întâmplă. Așa numita "Biblie a filmului"
- Schیțele scenografului -Departamentul de scenografie Art department reprezintă cea mai mare parte a unui film. Are cei mai mulți bani, cei mai mulți angajați și responsabilități.

(film distopic ce se desfășura într-o biserică dezafectată)

#### Schițe Scenograf



Design Dave Woznes

Schița reprezintă viziunea regizorului și scenografului legat de decorul 'casei' protagonistului.

## ARH. IRINA NICULESCU BELENYI

### Proiecte din domeniul urbanistic:

-BAZA ONG înființat în anul 2012 de către 4 arhitecți și un producător de film - proiectul își propune să facă proiecte mici la nivelul orașului cu buget minim care nu necesită toată birocrăția de avize/autorizare

EXEMPLU: proiect la intersecția str. Mihai Bravu cu Tunari

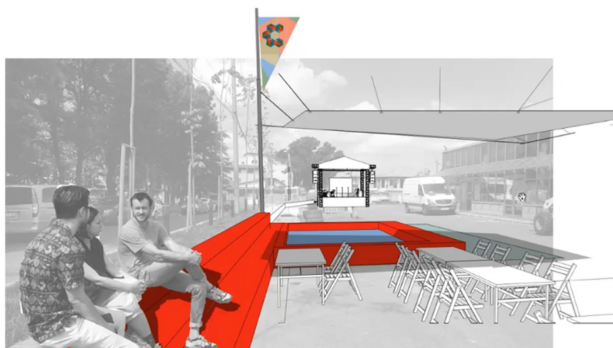
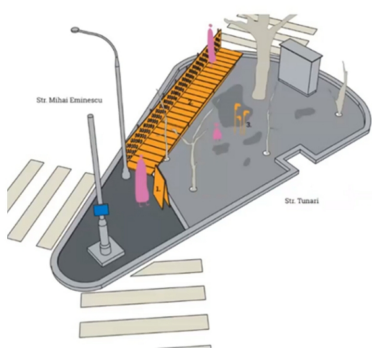
Intervenția s-a făcut pe un scuar tringhiular cu 3 treceri de pietoni cu o porțiune neasfaltată până la trecerea de pietoni. Echipa propune un podeț de lemn vopsit în portocaliu. Cu 2 săptămâni după realizarea instalației, Primăria PMB a demontat podețul și a asfaltat poteca. Prima intervenție de 'Urbanism Tactic' unde au reacționat autoritățile aproape imediat.

-BUCUREȘTI STRUCTURA MINORA

-RDW 2022- Amenajare Spațiu Exterior

-Străzi Deschise 2021 -Parklet

-Amenajare piața Ferentari- 2022 Festival Caleido



## 12. SET DESIGN ARCHITECTURAL DESIGN URBAN DESIGN

*I: Unde vreți să mergeți mai departe?*

*R: "Ne dorim mult să facem street design. Ne dăm seama că schimbările se fac încet. Vrem mult să ne implicăm și în educație. Avem și un proiect de a face un fel de școală a orașului. În acest moment avem un proiect în Brașov, un studiu pentru centru vechi unde am observat că în cetatea Brașovului sunt 4-5 mii de locuitori, extrem de mulți turiști și între 5-6 mii de elevi care învață la școli din cetate. Ne-am dat seama că există un potențial al acestui spațiu urban de a comuta acești tineri care ocolesc cetatea. Acest proiect educațional vrea să implice elevii de liceu în evoluția cetății Brașovului, un prim proiect în direcția educației pentru oraș."*

*I: Ce aveți nevoie ca să ajungeți acolo?*

*R: "De timp, de fonduri bineînțeles și cred că încet, încet mergem în direcția asta. Și să scriem acele proiecte ca să atragem fondurile."*

*I: V-ați orientat către fonduri? Dacă da, care sunt acestea?*

*R: "Încă nu, pentru că am avut multe proiecte pe val din februarie până acum, dar ăsta este scopul pentru următoarele 2 luni."*

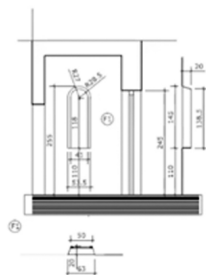
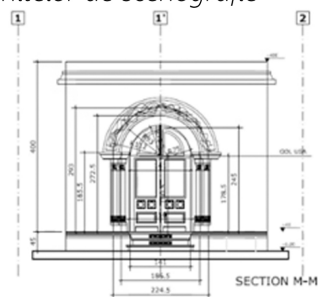
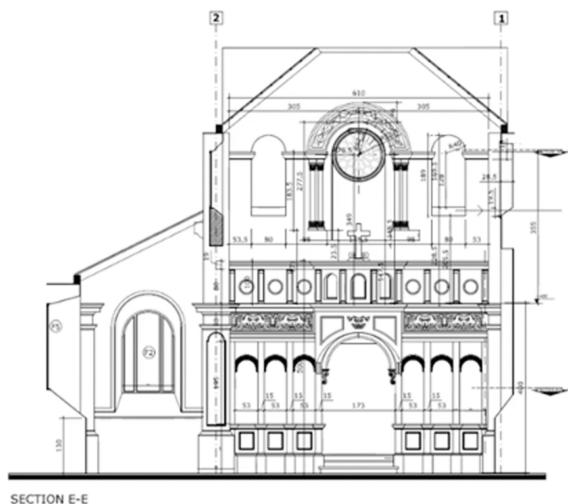
*I: Cum ați ajuns să lucrați în scenografie?*

*R: "Am ajuns pentru că știam persoane care lucrau în domeniu și aveau nevoie de resurse. Este însă o mică problemă, din 2002 până anul trecut au fost multe producții internaționale unde era nevoie de arhitecți și era foarte dezvoltată industria. De când a început războiul s-a schimbat situația. Colegii mei ce doresc să lucreze la acest nivel internațional, au fost nevoiți să plece în alte țări. La filmele românești merg foarte mulți absolvenți de arte. La producțiile internaționale era mai mult nevoie de arhitecți."*

## ARH. IRINA NICULESCU BELENYI



*referinta- biserica dezafectata realizata in urma schitelor de scenografie*

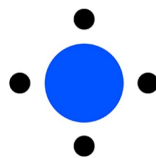




Universitatea  
de Arhitectură și Urbanism  
„Ion Mincu”



MINISTERUL EDUCAȚIEI



HUB U.A.U.I.M.  
BUSINESS

PROIECT „HUB UAUIM-BUSINESS”, Acronim HUB

Beneficiar Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”

Proiect finanțat prin Consiliul Național pentru Finanțarea Învățământului Superior - FDI 2022

Domeniul Strategic de Finanțare D4 – SAS „Susținerea activităților societăților

antreprenoriale studențești (SAS) din cadrul universităților”

Acord/Contract de finanțare/Fișa de execuție

CNFIS-FDI-2021-0520 organizarea și rezumatele pentru prelegerile 1-6

CNFIS-FDI-2022-0573 organizarea și rezumatele pentru prelegerile 7-12 și editare volum colectiv

CNFIS-FDI-2023-F-0700 publicarea și tipărirea volumului

## ECHIPA HUB UAUIM 2021-2023

Cerc. șt. dr. arh. Adrian Ibric  
- Director de proiect 2021-2023

Echipa nucleu 2021-2023 :  
Asist. dr. arh. Anca Păsărin  
Drd. arh. Mihriban Ocalan

Conf.dr.arh. Lorin Niculae  
Șef lucr.dr.arh. Justin Baroncea

Grafică volume:  
Arh. Elvira Cotac 2022-2023  
Arh. Anca Ioana Vendrami 2022-2023

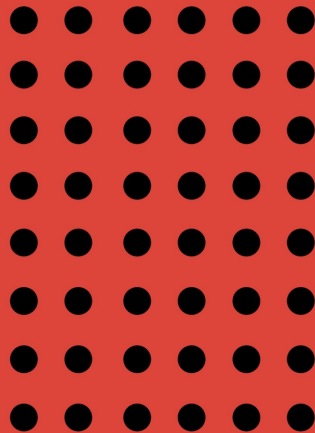
### Colaboratori 2021-2023

Conf. dr. arh. Simona Munteanu 2022  
Lect. dr. urb. Matei Cocheci 2021  
Asist. dr. arh. Bogdan Mihăilă 2021  
Dr. urb. Cristian Moscu 2021  
Dr. muzeograf Claudia Popescu 2022

Drd.urb.peis. Mara Nicolaescu Oncică 2022  
Drd.arh. Ioana Naniș 2022  
Drd.urb.peis. Ionuț Sbirnac 2023

Arh. Mihai Munteanu 2021  
Urb. Laurentiu Radu 2022

Mulțumim colegilor de la didactic auxiliar:  
Florin Dănuț Dună - Director economic  
Daniela Bandi - Resurse Umane  
Cristina Neagoe - Achiziții  
Adriana Nicolescu - Resurse Umane  
Camelia Zegheanu - Resurse Umane  
Andreea Iulia Ruse - Financiar-Contabilitate



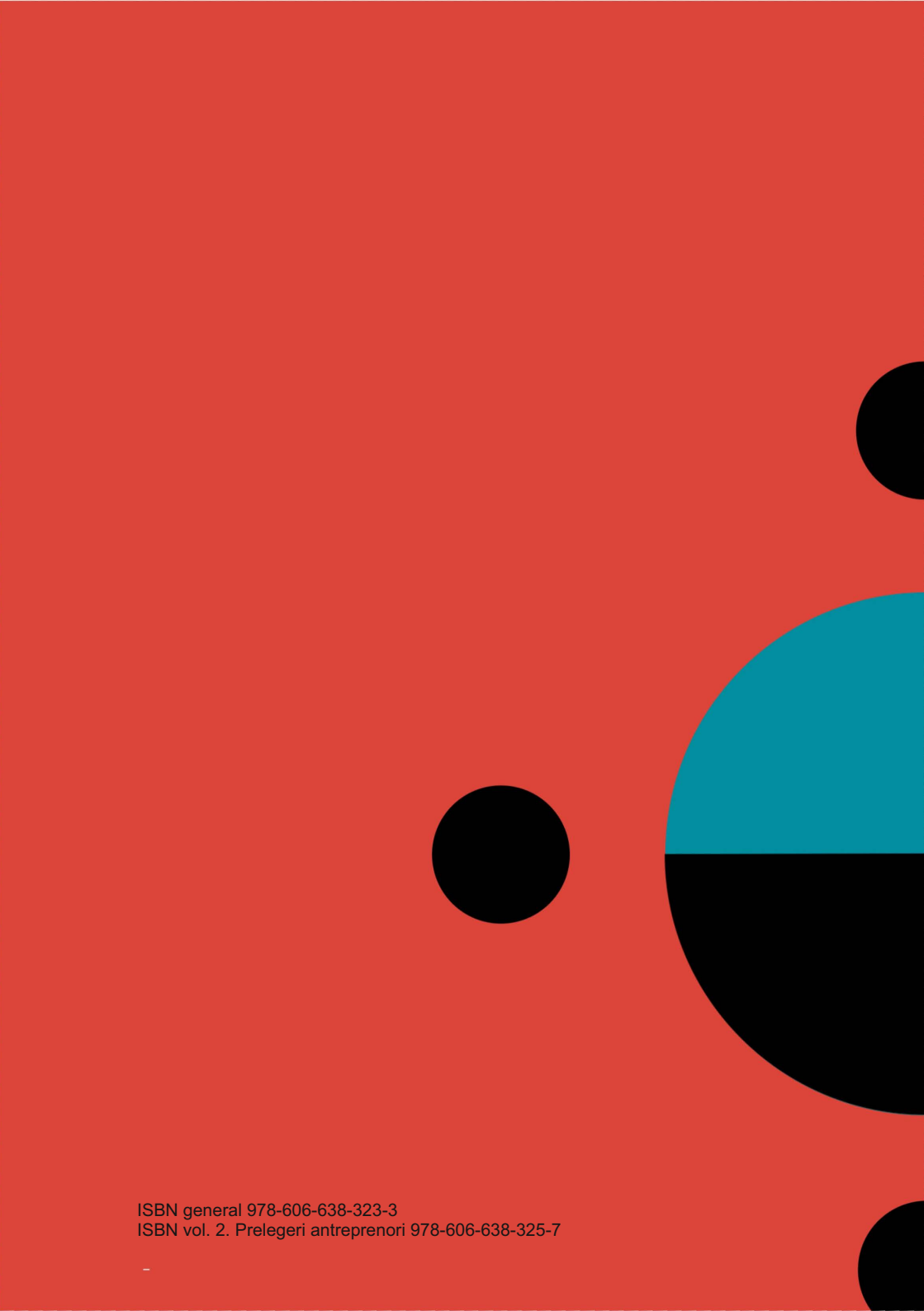
Colecția de volume HUB UAUIM BUSINESS reprezintă un suport de curs de ANTREPRENORIAT ÎN SERVICII CREATIVE, ce face parte din componenta editorială a pachetului de instrumente de sprijin antreprenorial, inițiere, dezvoltare, mentorat și consolidare abilități sau competențe antreprenoriale pentru studenții, masteranzii, doctoranzii și absolvenții Universității de Arhitectură și Urbanism "Ion Mincu" București (UAUIM).

Conținutul primelor 4 volume este realizat prin proiectele H.U.B. - HUB UAUIM BUSINESS, cu sprijin financiar de la Ministerul Educației prin Fondurile de Dezvoltare Instituțională (FDI) 2021, 2022 și 2023, de către echipele acestor proiecte, cadre didactice, cercetători dar și studenți ai UAUIM.

Suportul de curs sintetizează noțiuni introductive sau detaliate pentru componentele manageriale, juridice, fiscale, marketing, negociere, exemple și ghiduri de bune practici oferite de către antreprenorii invitați la prelegerile H.U.B., absolvenți ai UAUIM, activi în România sau pe plan internațional, exemple de finanțări, inclusiv nerambursabile, alte resurse antreprenoriale.

Volumele sunt adaptate pentru activitatea în domenii, servicii și produse creative precum proiectare în arhitectură, urbanism, peisagistică, amenajări interioare, design de mobilier sau de produs, fotografie, artizanat și reciclare creativă, realizare imagini digitale și conținut vizual/media 3D, management cultural, editorial, curatorial, patrimonial etc. cu studii de caz, provocări și soluții pentru etapele de elaborare dar și pentru cele de execuție.

Volumul II reprezintă un ghid util de bună funcționare și eficientizare a activităților antreprenoriale cu sfaturi și exemple din experiența proprie a antreprenorilor în servicii creative invitați la prelegerile din cadrul HUB UAUIM BUSINESS 2021-2022.



ISBN general 978-606-638-323-3  
ISBN vol. 2. Prelegeri antreprenori 978-606-638-325-7