

FIȘA DISCIPLINEI

Compunerea și editarea imaginilor în arta digitală

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte – Departamentul de Teatru și Arte Plastice
1.3 Catedra	Arte plastice (pictura)
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studii/Calificarea	Pictură - Cu frecvență – 2 ani / Artist plastic (265102); Pictor(265106)

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Compunerea și editarea imaginilor în arta digitală					
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU					
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU					
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei Ob

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					20
Tutorat					25
Examinări					6
Alte activități.....					6
3.7 Total ore studiu individual	97				
3.8 Total ore pe semestru	125				
3.9 Numărul de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Cunoștințe minime de utilizare a computerului și a aplicațiilor specifice editării foto și editărilor vectoriale.
4.2 de competențe	Utilizarea aplicațiilor de creație și editare foto precum Photoshop, Photopaint sau Gimp, utilizarea aplicațiilor de creație și editare vectorială ca Adobe Illustrator, Corel Draw sau Inkscape.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Laborator dotat cu videoproiector conectat la un computer
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	Laborator dotat cu cel puțin 7 computere

6. a). Rezultatele învățării

Cunoștințe	Studentul/absolventul definește materialele și tehnicile adecvate pentru diferite tipuri de creație artistică și de design. ☐ Studentul descrie conceptele introductive privind gestionarea documentelor digitale în vederea optimizării timpilor de realizare a graficii publicitare. ☐ Studentul explică rolul și funcționalitatea aplicațiilor utilizate pentru gestionarea bazelor de fotografii scanate și a imaginilor generate digital. ☐ Studentul explică principiile de lucru rapid în compoziția grafică, inclusiv utilizarea comenzilor de aranjare în pagină și a structurilor modulare repetitive. ☐ Studentul explică diferențele conceptuale și tehnice dintre editarea vectorială și editarea de tip raster, în special în ceea ce privește lucrul cu textul și imaginea digitală.
Aptitudini	Studentul/absolventul alege materiale ca instrumente/mijloace artistice sau suport pentru exprimarea conceptului creativ/funcțional. ☐ Studentul aplică metode eficiente de organizare și gestionare a fișierelor grafice digitale în procesul de realizare a graficii publicitare. ☐ Studentul utilizează aplicații vectoriale pentru a crea modele decorative repetitive cu aplicabilitate în grafica publicitară, artele decorative sau animație. ☐ Studentul transformă o imagine digitală raster într-un desen vectorial, utilizând instrumente și procedee specifice aplicațiilor grafice. ☐ Studentul editează și integrează textul în compoziții digitale, alegând în mod adecvat între mediul vectorial și cel raster în funcție de scopul vizual urmărit.
Responsabilitate și autonomie	Studentul/absolventul adaptează practicile artistice și de design pentru a răspunde schimbărilor din peisajul artistic și de design global, asigurând relevanța în contextul contemporan. ☐ Studentul elaborează o mapă de prezentare care integrează elemente vizuale și materiale de publicitate realizate pe o temă impusă. ☐ Studentul selectează în mod autonom soluții tehnice și compoziționale adecvate în realizarea proiectelor de artă digitală și grafică publicitară. ☐ Studentul demonstrează responsabilitate profesională în organizarea, prezentarea și susținerea propriilor lucrări digitale.

6. b) Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	C1 Realizarea imaginilor exclusiv digitale sau cu ajutorul fotografiilor care sunt prelucrate în prealabil. 1 credit.
	C2 Documentare și investigare teoretică și practică în vederea realizării unui proiect profesional în pictură. 1 credit.
Competențe transversale	CT. 1 Familiarizarea cu relațiile de colaborare precum și cu cele ierarhice, axate pe dezvoltarea capacității de comunicare și preluarea unei responsabilități în cadrul unei echipe. 1 credit.
	CT.2 Gestionarea dezvoltării profesionale prin raportarea și adaptarea permanentă la dinamica evoluției tehnice și ale implicațiilor răsfrante de aceasta asupra societății. 1 credit.

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	• Cunoașterea tehnicilor și utilizarea noțiunilor din domeniul graficii publicitare, a modelării și animațiilor tridimensionale precum și noțiuni pentru animația bidimensională. • Utilizarea vocabularului specific disciplinei; • Promovarea calităților atitudinale (atitudine pozitivă față de utilizarea calculatorului pentru realizarea unei documentații de specialitate, atenție vizuală
---------------------------------------	--

	creativitate) și aptitudinale (eficacitate personală, abilități relaționale) specifice domeniului artistic.
7.2 Obiectivele specifice	• Utilizarea tehnicilor de procesare a imaginilor pentru realizarea de materiale publicitare (banner, copertă de carte, afiș, pliant etc.); • Capacitatea utilizării aplicației Gimp pentru procesarea imaginilor.

8. Conținuturi

8. 1 Curs	Metode de predare	Observații
C1 Cunoștințe introductive în gestionarea documentelor în vederea optimizării timpilor pentru realizarea graficii publicitare. 2 ore.	Prelegerea, demonstrația, explicația, conversația, problematizarea.	
C2 Prezentarea aplicațiilor care pot gestiona eficient bazele de fotografii scanate și imaginile produse exclusiv pe computer. 2 ore.	"....."	
C3 Moduri de lucru rapid folosind comenzi de aranjare în pagină, sau urmărind o cale pentru obținerea unei modul repetitiv. 2 ore.	"....."	
C4 Utilizarea aplicațiilor vectoriale pentru obținerea unor modele decorative repetitive ce pot avea utilizare diversă în grafica publicitară, în compozițiile artelor decorative sau în animație. 2 ore.	"....."	
C5 Transformarea unei imagini digitale într-un desen vectorial. 2 ore.	"....."	
C6 Editarea textului prin comparație între modul de lucru vectorial și cel de tip raster. 2 ore.	"....."	
C7 Prezentarea elementelor componente ale unei mape de prezentare, precum și a materialelor de publicitate pe o temă impusă. 2 ore.	"....."	
Total 14 ore		

Bibliografie

1. Adobe Photoshop, Editura Teora, București, 1996.
2. Deborah Miller, Totul despre CorelDraw 9, Teora, 2001.
3. www – Gimp, Photoshop, Inkscape, Illustrator - tutorials.
4. F. Grigoraș, Prelucrarea computerizată a imaginii. Programe de aplicație. Fundamente, Editura Artes, Univ. de Arte G Enescu, Iași, 2002.

8. 2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
L1 Exerciții de clasificare a documentelor care alcătuiesc proiectele pentru grafica publicitară, modelare sau animație. 2 ore.	Demonstrația, conversația, explicația, exercițiul individual.	
L2 Alcătuirea unei baze de fotografii fictivă și lucrul în organizarea și gestionarea ei. 2 ore.	"....."	
L3 Folosirea comenzilor de aliniere sau de aranjare în funcție de o "cale" a unor obiecte. 2 ore.	"....."	
L4 Exerciții de realizare a unor modele decorative care vor fi folosite ulterior în realizarea unei lucrări de grafică publicitară. 2 ore.	"....."	
L5 Folosirea aplicației Inkscape pentru obținerea unui desen vectorial având ca bază o imagine. 2 ore.	"....."	
L6 Plasarea textului pe o "cale" (cerc, arc de cerc, linie șerpuită) 2 ore.	"....."	
L7 Alcătuirea materialelor de publicitare pe o temă dată. 2 ore.	"....."	
Total 14 ore		

Bibliografie

1. *Adobe Photoshop*, Editura Teora, București, 1996.
2. Deborah Miller, *Totul despre CorelDraw 9*, Teora, 2001.
3. www – Gimp, Photoshop, Inkscape, Illustrator - tutorials.
4. F. Grigoraș, *Prelucrarea computerizată a imaginii. Programe de aplicație. Fundamente*, Editura Artes, Univ. de Arte G Enescu, Iași, 2002.

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

- Noțiunile predate și exersate formează abilitatea artiștilor plastici (pictorilor) de a putea realiza sau coordona activități de creație digitală în domeniul publicitar, în cel al industriei jocurilor sau cinematografiei.
- Plasarea viitorilor artiști pe direcția promovării și valorificării noilor tehnologii care pot sluji creația artistică contemporană, sub aspectul materialelor și al tehnicilor moderne de reprezentare, în scopul integrării lor în sfera cerințelor reprezentanților asociațiilor profesionale din domeniul artei.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Examen practic cu trei subiecte	practic	pondere 100%
10.5 Seminar/laborator	Prezența la ore și implicarea la desfășurarea acestora.		
10.6 Standard minim de performanță			
Obținerea notei minime 5 la examen și evaluări. Prezență la cursuri și seminarii.			

Data completării

Semnătura titularului de curs/seminar

07.10.2025

Conf. dr. Liviu-Adrian Sandu

Semnătura șefului catedrei
Conf. dr. Liviu-Adrian SanduData avizării în catedră
28.10.2025