

## FIȘA DISCIPLINEI<sup>1</sup>

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ	Universitatea Creștină Partium
1.2 Facultatea	Arte
1.3 Departamentul	Arte plastice
1.4 Domeniul de studii	Arte plastice-Grafică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de	Artist plastic - grafician

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Procesarea imaginii pe calculator
2.2 Titularul activității de	Drd. Vass Sándor, lector universitar
2.3 Titularul activității de seminar	Drd. Vass Sándor, lector universitar
2.4 Anul de studiu	I, II, III
2.5 Semestrul	1-6
2.6 Tipul de evaluare	sem 1, 4, 5 verificare, sem 2, 3, 6 examen
2.7 Regimul disciplinei	cunostinte fundamentale

### 3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din	1	3.3	
3.4 Total ore din planul de		din		3.6	
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate					
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutoriat					
Examinări					
Alte activități...					
<b>3.7 Total ore studiu individual</b>					
<b>3.8 Total ore pe semestru</b>					
<b>3.9 Numărul de credite</b>					3

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de	
4.2 de	

### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	
5.2 de desfășurare a	

## 6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	Dobândirea cunoștințelor tehnice ale programelor de procesare ale imaginii pixel (Photoshop), vectorial (Illustrator), de Desktop Publishing (InDesign), si online (Adobe Flash si Dreamweaver)
Competențe transversale	Pregătirea studenților pentru a putea aplica creativ în proiectare și creație computerul.

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Prelucrarea imaginii pe calculator ajută ideea creativă prin o soluție tehnică corespunzătoare să formeze produsul final de artă. Conștientizarea unor provocări concrete luate din lumea publicității cunoscând soluțiile grafice cu care acestea au fost realizate. Cunoașterea soluțiilor de comunicare vizuală prin toate mijloacele posibile: Imprimare: panouri, pliante, reclame în presă; TV: spot publicitar, grafică în mișcare, animație; Web: banner, landing-page, campanii guerila. Ajutarea orientării adecvate a studenților pe internet, și până la sfârșitul anului trei crearea unui portofoliu competitiv.
7.2 Obiectivele specifice	

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>SEMESTRUL I</p> <p>1. IMPORTANȚA IMAGINII MANIPULATE AZI (INTRODUCERE IN LUMEA PHOTOSHOP-ULUI)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• colajul (formarea unui mesaj amestecând imagini cu conținuturi diferite, folosind Photoshop)</li> <li>• formate digitale de imagine și caracteristicile lor, managementul de culoare din punct de vedere tehnic, problema de rezoluție digitală</li> <li>• înțelegerea tipurilor de straturi în Photoshop și utilizarea lor</li> <li>• utilizarea efectelor</li> <li>• retușare, manipulația imaginii</li> <li>• linia vectorială in Photoshop</li> <li>• folosirea "obiectelor inteligente"</li> <li>• crearea si transpunerea proiectului din Photoshop în web design</li> </ul>	Prezentări in Power Point, pdf, proiecții	

<p>SEMESTRUL II</p> <p>2. DESENUL VECTORIAL (Adobe Illustrator și tendințe contemporane)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avantajele desenului vectorial și caracteristicile tehnice</li> <li>• aplicarea simbolului (pictogramei), cu comunicare mai rapidă prin simplitatea utilizată (de exemplu: ajutarea înțelegerii a unei lecturi prin ajutorul pictogramei)</li> <li>• cunoașterea și editarea caracterelor de litere</li> <li>• conceptul "brush" pensulei la programele Adobe. Utilizarea unor pensulații populare în lumea designului publicitar</li> <li>• utilizarea texturii "pattern" prin niște compoziții contemporane (prin folosirea: brush, pattern, 3D, tipografie)</li> <li>• Ilustrație cu ajutorul tehnicii "live paint" lansată în 2006</li> <li>• cultură underground și desenul vectorial</li> </ul>	<p>Prezentări în Power Point, pdf, proiecții</p>	
<p>SEMESTRUL III</p> <p>3. CATALOAGE, REVISTE (Indesign)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizarea combinațiilor imagine, text, desen și relațiile, proporțiile dintre ele</li> <li>• oglinda tipografică, managementul textului, organizarea sistemului de lucru folosind o mare cantitate de imagine și text</li> <li>• tipografie, utilizarea adecvată a fonturilor</li> <li>• pagina Master, numărul de pagină</li> <li>• înțelegerea și analiza stilurilor de reviste cu focus pe publicul destinat</li> <li>• caracteristicile tehnicilor tipografice și predarea lor în tipografie: serigrafie, offset, flexo, etc.</li> <li>• CMYK, culori directe (Pantone), hârtii speciale, lacuri speciale</li> </ul>	<p>Prezentări în Power Point, pdf, proiecții</p>	
<p>SEMESTRUL IV</p> <p>4. CAMPANII PUBLICITARE, PANOURI, BROSURI, AMBALAJE SI PARAMETRI PT. TIPOGRAFIE (Indesign, Illustrator, Photoshop)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• abordarea problemelor ivite în cursul unei campanii publicitare</li> <li>• brief creativ</li> <li>• comunicația publicitară sau marketing, relația spațiului publicitar cu publicul</li> <li>• introducerea unui produs folosind toate mijloacele de comunicare existentă</li> <li>• broșură, billboard, pliante,</li> <li>• reclame pe vehicule</li> <li>• ambalajul, spațiul și hârtia</li> </ul>	<p>Prezentări în Power Point, pdf, proiecții</p>	
<p>SEMESTRUL V</p> <p>5. WEB DESIGN FLASH (Flash, Photoshop, Dreamviewer)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducerea în lumea internetului, linii de comunicare pe web: pagini tip broșură, bannere, campanii virus, social media, blog.</li> <li>• Internetul ca formă comunală, socială și targetarea acestora. Transformarea mediei tipărite în on-line</li> <li>• Introducerea în flash prin problematica vectorului pe web</li> <li>• keyframe (imagine cheie), dimensiunea timpului în grafică</li> <li>• abordarea tipurilor de animație: movieClip, motionTween, shapeTween</li> <li>• Actionscripțul</li> </ul>	<p>Prezentări în Power Point, pdf, proiecții</p>	

SEMESTRUL VI 6. WEB DESIGN (Flash, Photoshop, Dreamviewer) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Html ca formă de baza pe internet</li> <li>• transpunerea proiectului din Photoshop în Html prin crearea și lansarea unei portofolii pe web</li> <li>• Google si potențialul acesteia, SEO (Search Engine Optimalisation)</li> <li>• video pe web</li> <li>• societatea Web2 și trend-uri actuale. Promovarea Portofoliilor cu toate mijloacele cunoscute.</li> </ul>	Prezentări in Power Point, pdf, proiecții	
---	---	--

8.2 Seminar	Metode de predare	Observații
	Consultații, corecturi, discuții pe teme aplicative	

**Bibliografie**  
Matt Straznitskas: Photoshop  
Francoise Monnin (1993): Le collage. Editions Fleurus, Paris  
José Pierre (1993): Magritte. Corvina Kiadó Budapest  
Moholy-Nagy László (1996): Látás mozgásban. Műcsarnok –Intermedia Budapest  
Passuth Krisztina (1982): Moholy –Nagy. Corvina Kiadó Budapest  
Rudolf Arnheim (1979):Arta și percepția vizuală.O psihologie a văzului creator.Editura Meridiane  
Virágvölgyi Péter (1999): A tipográfia mestersége, számítógéppel. Osiris Kézikönyvek Budapest  
Per Mollerup (1997/2001): Marks of Excellence. The history and taxonomy of trademarks.PHAIDON Press Limited. London  
Jeremy Myerson (2004):Beware Wet Paint. PHAIDON .London  
Gisela Kozak & Julius Wiedemann (2003): JAPANESE GRAPHICS NOW! Taschen Koln,London,Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo  
Jakab Zsolt: Adobe Illusrator  
Richard Hollis: Graphic Design  
Reviste: Graphis, Beaux Art, Communication Arts  
Pagini web: <http://addict.blog.hu/>, <http://adsoftheworld.com/>,  
<http://www.illegaladvertising.com/>, <http://www.designiskinky.net/>,  
<http://omgposters.com/>, <http://www.advertnews.com/>, <http://www.wolda.org/>,  
<http://www.emblema.hu/>, <http://www.matt.org.hu/>)

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

--

**10. Evaluare**

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota
10.4 Curs			

10.5 Seminar			
10.6 Standard minim de performanță			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

20. 01. 2014

.....

.....

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

.....