

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DE VEST TIMIȘOARA
1.2 Facultatea	FACULTATEA DE ARTE SI DESIGN
1.3 Departamentul	DEPARTAMENTUL DE GEOGRAFIE
1.4 Domeniul de studii	ARTE VIZUALE
1.5 Ciclul de studii	LICENȚĂ
1.6 Programul de studii / Calificarea	CARTOGRAFIERE

2. Date despre disciplină

2.1 Denumire disciplina		Procesarea imaginilor pe calculator					
2.2 Titular activități de curs		Asist. Cerc. Dr. Claudia Feti					
2.3 Titular activități de seminar		Asist. Cerc. Dr. Claudia Feti					
2.4 Titular activități de laborator/lucrări							
2.5 Anul de studiu	2	2.6 Semestrul	1	2.7 Tipul de evaluare	V	2.8 Regimul disciplinei	DC/ DO

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care ore curs	1	seminar	1	laborator	
3.2. Număr ore pe semestru	28	din care ore curs	14	seminar	14	laborator	
3.3. Distribuția fondului de timp:							
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe						8	
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate						5	
Pregătiri seminare / prezentări, teme, referate, portofolii și eseuri						5	
Examinări						4	
Tutoriat							
3.4 Total ore studiu individual și examinări	22						
3.5 Total ore pe semestru ¹	50						
3.6 Numărul de credite	2						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	---
4.2 de competențe	Utilizarea tehnologiilor și a materialelor de lucru (laptop, calculator)

¹ Numărul total de ore trebuie să fie (Număr credite) x 25 ore

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<p>a. Prezența la curs: min. 50 %</p> <p>b. Bază materială: Sală de curs dotată cu calculatoare, acces internet, Google Classroom, Proiector, calculatoare, internet, material bibliografic</p>
5.2 de desfășurare a seminarului	<p>a. Prezența la seminarii min. 50%</p> <p>b. Bază materială: Sală de curs dotată cu calculatoare, acces internet, Google Classroom, Proiector, calculatoare, internet, material bibliografic</p>

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>CP1 - Operarea cu limbajul și materialele specifice procesării digitale</p> <p>CP2 - Utilizarea tehnicilor și a materialelor specifice, în procesul de design, compatibile cu etapele stabilite pentru dezvoltarea conceptului.</p> <p>CP3 - Utilizarea fundamentelor teoretice în proiecte practice</p> <p>CP4 - Compararea și analizarea tipului de software necesar în elaborarea proiectelor vizuale</p> <p>CP5 - Rezolvarea constrângerilor tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design</p> <p>CP6 – dezvoltarea proiectelor utilizând în mod adecvat mijloacele vizuale digitale</p>
Competențe transversale	<p>a) Competențe personale:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Creativitate 3. Flexibilitate și adaptabilitate 4. Perseverență 5. Capacitatea de a respecta termenele limită 7. Alfabetizare informațională și media 8. Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și a tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare. <p>b) Competențe interpersonale:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Empatie și comunicare asertivă 2. Lucrul în echipă <p>c) Competențe de cetățenie globală:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toleranță și respect pentru diversitate 2. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală 3. Preocupare față de protejarea mediului înconjurător

Competențe cheie	<ul style="list-style-type: none"> • Competențe digitale • Competențe în domeniul tehnologiei de utilizare a software-lor de design • Identificarea diverselor tehnici ale prelucrării imaginii digitale pe calculator • Utilizarea de tehnici compatibile cu diversele stadii de lucru ale proiectului, asociate cu elemente de prelucrare a imaginii digitale pe calculator • Stabilirea materialelor și a tehnicilor adecvate prelucrării imaginii digitale pe calculator • Elaborarea unor strategii de comunicare a proiectului, prin lucrări de prelucrare a imaginii digitale pe calculator
------------------	--

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Utilizarea tehnicilor și a materialelor specifice prelucrării imaginii digitale pe calculator, în procesul de design, compatibile cu etapele stabilite pentru dezvoltarea conceptului.
7.2 Rezultatele învățării	<p>Cunoștințe</p> <p>Absolventul poate</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Absolventul poate să clasifice și să compare diferitele tipuri de media. 2. Absolventul poate să analizeze și să deducă constrângerile și particularitățile unui anumit suport media pentru proiectarea în design. 3. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul echipamentului digital în elaborarea proiectului de design. 4. Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. <p>Abilități</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Absolventul poate să își eficientizeze propria comunicare, documentare și eficiența prezentării folosind suita de soft de uz general. 2. Absolventul poate să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului. 3. Absolventul poate să transpună tematica și particularitățile temei în concept format printabil pentru design. 4. Absolventul poate să aprecieze modalitățile de adaptare a proiectului la tipul de media pretins de cerințele proiectului. 5. Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului. 6. Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului. <p>Autonomie și responsabilitate</p> <p>Absolventul poate</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Absolventul aplică relația dintre structură și funcție în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului 2. Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale

1. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Prezentarea noțiunilor intruductive pentru procesarea unei imagini digitale</p> <p>Instrumentele și comenzile de bază în programul <i>Adobe Photoshop</i>. Prezentarea interfaței și a principiilor de navigare. Crearea unui format nou de lucru. Ulilizarea de <i>Layere noi</i>.</p> <p>Ajustarea atributelor imaginilor statice, bidimensionale. Metode de selecție. Metode de decupare. Modificarea imaginii (<i>brush tool, gradient tool, clone stamp tool, eraser tool</i>)</p> <p>Manipularea imaginilor. <i>Image adjustments</i>. Prezentarea tipurilor de filtre specifice și funcționarea lor. Aspecte de transformare cromatică.</p> <p>Tehnici avansate de editare asistată a imaginii. Tipuri de măști și aplicarea lor. Utilizarea de imagini <i>rendered elements</i> (rezultate ale softurilor 3D) pentru detalierea imaginilor.</p> <p>Instrumentele și comenzile de bază în programul <i>Adobe Illustrator</i>. Prezentarea interfaței și a principiilor de navigare. Crearea unui format nou de lucru. Ulilizarea de <i>Layere noi</i>.</p> <p>Utilizarea vectorilor pentru crearea de elemente vizuale</p> <p>Tehnici și instrumente necesare pentru crearea unor planșe de prezentare</p>	<p>Prelegerea, prezentarea logică și deductivă, explicația, dezbateră constructivă. Metode de dezvoltare a gândirii analitice.</p> <p>Metoda de învățare presupune prezentarea practică a metodelor de lucru care sunt reproduse la fața locului de către studenți cât și studiul individual pe baza tutorialelor.</p>	<p>Cursurile și temele sunt puse la dispoziția studenților și pe grupul de classroom:</p> <p>Cod:</p>
<p>Biblio Bibliografie obligatorie:</p> <p>Chavez, Conrad; Faulkner, Andrew, <i>Adobe Photoshop Classroom in a Book</i>, Ed. Pearson Education, 2019</p> <p>Concepcion, Rafael, <i>Adobe Photoshop CC and Lightroom CC for Photographers Classroom in a Book</i>, Ed. Pearson Education, 2019</p> <p>Kelby, Scott, <i>Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers</i> (2017 release), Ed. Pearson Education, 2016</p> <p>Leskevitch, Stephen, <i>Adobe photoshop</i>, Editura Rockynook, 2020</p> <p>Obermeier, Barbara; Padova, Ted, <i>Photoshop Elements 2020 for Dummies</i>, Ed. John Wiley & Sons Inc, 2019</p> <p>Vandome, Nick, <i>Photoshop Elements Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps</i>, Ed. In Easy Steps Limited, 2020</p> <p>***, <i>Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners</i>, Ed. 3D Total Publishing</p>		
8.2 Seminar/Lucrări practice	Metode de predare	Observații
<p>Aplicații practice pe baza cursului</p>	<p>Explicația Conversația Proiectarea, conducerea și evaluarea activităților practice specifice;</p>	<p>Cursurile și temele sunt puse la dispoziția studenților și pe grupul de classroom:</p> <p>Cod:</p>

	corectură pe parcursul proiectului, prezentare, dialog, feedback	
<p>Chavez, Conrad; Faulkner, Andrew, Adobe Photoshop Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019 Concepcion, Rafael, Adobe Photoshop CC and Lightroom CC for Photographers Classroom in a Book, Ed. Pearson Education, 2019 Kelby, Scott, Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers (2017 release), Ed. Pearson Education, 2016 Leskevitch, Stephen, Adobe photoshop, Editura Rockynook, 2020 Obermeier, Barbara; Padova, Ted, Photoshop Elements 2020 for Dummies, Ed. John Wiley & Sons Inc, 2019 Vandome, Nick, Photoshop Elements Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps, Ed. In Easy Steps Limited, 2020 ***, Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners, Ed. 3D Total Publishing</p>		

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

<p>Cunoașterea limbajului plastic, este necesar în elaborarea unui mesaj concret, ușor de citit acestea fiind principiile de bază în cartografie. Mesajul unui plan/ harta nu poate fi reformulat în cuvinte și de aceea avem nevoie de un limbaj vizual prin care să comunicăm organizarea spațială. Acest studiu nu trebuie privit doar ca un mijloc de fixare și comunicare a ideilor vizuale, ci și ca un mod de a gândi, un proces creator prin sine însuși. Nu este doar modul în care un obiect este aplicat/reprezentat pe hârtie, ci întreg procesul prin care acesta a luat naștere, folosind tehnici de evidențiere prin cromatică și compoziție.</p>

3. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală%
Curs	Prezența, implicarea, dialogul Se verifică îndeplinirea de către fiecare student a standardelor minime de performanță Evaluarea capacității de înțelegere a metodelor de lucru predate și de aplicare ale acestora. Capacitatea de a lucra cu funcțiile de bază ale programelor studiate	Corectură individuală. Aplicație practică și susținere orală a proiectului final.	50%
Seminar	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă.	Corectură individuală. Aplicație practică și susținere orală a proiectului final.	50%
Standard minim de performanță:			
Însușirea vocabularului de specialitate și capacitatea de a susține teoretic proiectul Formularea structurată și argumentată a temei și a obiectivelor proiectului de design, pe baza documentării și a cercetării metodice.			

Realizarea unui proiect de design, prin utilizarea unor tehnici de lucru specifice (manuale și digitale, bidimensionale și tridimensionale) și a instrumentelor adecvate (ex.: tipul de software).
Prezența de minim 75% la curs și la seminar

Data completării:
14.09.2023

Titular curs/ seminar:
Asist. Univ. dr. Claudia Feti

Data avizării în ședința de
departament: