



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „AUREL VLAICU” DIN ARAD
310130 Arad, B-dul Revoluției nr. 77, P.O. BOX 2/158 AR
Tel : 0040-257- 283010; fax. 0040-257- 280070
http://www.uav.ro; e-mail: rectorat@uav.ro
Operator de date cu caracter personal nr.2929

FIȘA DISCIPLINEI

Anul universitar 2025-2026

Anul de studiu 2 / Semestrul 1

Legendă:

-scris cu negru - formatul standard al fișei disciplinei

-scris cu albastru - sugestii operaționale pentru elaborarea fișei.

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA „AUREL VLAICU” DIN ARAD
1.2 Facultatea	de Design
1.3 Departamentul	Departamentul de Design, Comunicare Vizuală și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Programul de studii/calificari COR/grupă de bază ESCO *	Design Ambiental

* conform Planului de învățământ

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Procesarea imaginii pe calculator				2.2 Cod disciplină		AICS3005	
2.3. Titularul activității de curs			Dr. Latiș Cătălin Emanuel						
2.4 Titularul activității de seminar/laborator			drd Almasi Paula Bianca						
2.5 Anul de studiu	2	2.6 Semestrul	1	2.7 Tipul de evaluare (E/C/VP)	ES	2.8 Regimul disciplinei (O - obligatorie, Op - opțională, F - facultativă)		Ob	

3. Timpul total estimat

3.1 Număr ore pe săptămână	2	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
a. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					47
b. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					5



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „AUREL VLAICU” DIN ARAD
310130 Arad, B-dul Revoluției nr. 77, P.O. BOX 2/158 AR
Tel : 0040-257- 283010; fax. 0040-257- 280070
http://www.uav.ro; e-mail: rectorat@uav.ro
Operator de date cu caracter personal nr.2929

c. Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	5
d. Consultații	2
e. Examinări	5
f. Alte activități universitare (vizite de studiu, consultații proiecte, etc.)	11
3.7 Total ore studiu individual (a+b+c+d)	47
3.8 Total ore activități universitare (e+f+3.4)	44
3.9 Total ore pe semestru (3.7+3.8)	75
3.10 Numărul de credite **	3

* 1 credit = 25 ore

** Se recomandă ca 3.7 să fie mai mare sau egal cu 3.8

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Informatică/ de culoare/ de desen tradițional/ de desen digital/ de modelare 3D/ etc. Disciplina PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR se va desfășura sub forma practică atât la curs, cât și la seminar. În cadrul cursului se vor prezenta sub formă teoretică care sunt noile tendințe grafice computerizate specifice disciplinei. În cadrul seminarului activitatea se va desfășura sub formă practică: Exerciții de tip Watch-Analyze-Copy-Paste, care au ca scop formarea unei deprinderi independente și critice de rezolvare a cerințelor din cadrul unui proiect de semestru, de un nivel mediu de dificultate.
4.2 de competențe	Tehnici informatice specifice domeniului și disciplinei/ Modelare computerizată 3D/ Construcție Geometrică 2D Fotografie/

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Disciplina PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR se va desfășura sub formă practică atât la curs, cât și la seminar. În cadrul cursului se vor prezenta sub formă teoretică care sunt noile tendințe grafice computerizate specifice disciplinei. În cadrul seminarului activitatea se va desfășura sub formă practică: Exerciții de tip Watch-Analyze-Copy-Paste, care au ca scop formarea unei deprinderi independente și critice de rezolvare a cerințelor din cadrul unui proiect de semestru, de un nivel mediu de dificultate. Video proiectii/ materiale documentare digitale/ Tutoriale Video
5.2 de desfășurare a seminarului	Vezi pct. 5.1 În cadrul seminarului activitatea se va desfășura sub formă practică: Exerciții de tip Watch-Analyze-Copy-Paste, care au ca scop formarea unei deprinderi independente și critice de rezolvare a cerințelor din cadrul unui proiect de semestru, de un nivel mediu de dificultate.



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „AUREL VLAICU” DIN ARAD
310130 Arad, B-dul Revoluției nr. 77, P.O. BOX 2/158 AR
Tel : 0040-257- 283010; fax. 0040-257- 280070
<http://www.uav.ro>; e-mail: rectorat@uav.ro
Operator de date cu caracter personal nr.2929

5.3 de desfășurare a laboratorului	Vezi pct. 5.1
5.4 de desfășurare a proiectului	Vezi pct. 5.2

6. Competențe specifice acumulate

6.1 Competențe profesionale	Dezvoltarea abilitatilor de a utiliza soft-uri de modelare computerizata 3D si de creatie geometrica 2D care sunt uneltele de activitate specifice domeniului, stau la baza dezvoltarii unui nivel mediu al competentelor profesionale. Tehnici digitale computerizate 3D/ Tehnici digitale computerizate 2D/ Tehnici de desen digital/ etc. Dezvoltarea abilitatii de a lucra independent/ Dezvoltarea abilitatii unei critici constructive/ Dezvoltarea abilitatii de a decide si de a argumenta propria idee. Realizarea independenta al unui subiect sau proiect cu un nivel mediu de dificultate.
6.2 Competențe transversale	Organizare independenta si disciplina proprie. Activitate eficienta si respectarea termenelor de predare. Creativitate si simt artistic. Capacitatea de a lucra in echipa. Capacitatea de a gandi critic si constructiv. Capacitatea de a-si argumenta propria idee. Capacitatea de a accepta un contra argument.

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Dezvoltarea abilitatilor de competente digitale si tehnici computerizate specifice noilor tendinte din domeniul designului grafic. Incurajarea dezvoltarii gandirii critice si explorarea mediului digital prin utilizarea de soft-uri 2D/ 3D cloud based sau platforme AI. incurajarea unui mod de lucru mixt alcatuit din desen traditional, desen digital si utilizarea uneltelor digitale specifice domeniului de design.
7.2 Obiectivele specifice	Dezvoltarea abilitatilor de competente digitale si tehnici computerizate specifice noilor tendinte din domeniul designului grafic. Incurajarea dezvoltarii gandirii critice si explorarea mediului digital prin utilizarea de soft-uri 2D/ 3D cloud based sau platforme AI. incurajarea unui mod de lucru mixt alcatuit din desen traditional, desen digital si utilizarea uneltelor digitale specifice domeniului de design.

8. Conținuturi *

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
----------	-------------------	------------



Vezi pct. 5.1	Sub forma teoretica. Sub forma practica. Utilizarea video-proiectiilor. Utilizarea exemplelor sub forma digitala. Suport vizual Suport digital Exemple sub forma de tutoriale video Dialog	Vezi pct. 5.1
8.2 Bibliografie Bibliografie: *, The Complete Creative Handbook 2005 — Unleash the full power of Adobe’s Creative Suite, Published by Future Publishing Limited, Bath-United Kingdom, 2005 Arntson, Amy, E., Graphic Design Basics – Third Edition, Harcourt Brace College Publishers, Orlando-Florida, U.S.A., 2000 Dabner, David, Design grafic — Principiile și practica design-ului grafic, traducere de Toma Ritner, Editura Enciclopedia RAO, București, 2005 Fiell, Charlotte, Designing the 21 st Century, Köln Benedikt Taschen, 2003 Fishler, Karen, D., On edge — breaking the boundaries of graphic design, Rockport Publishers Inc., Gloucester-Massachusetts, USA,1999 Kozak Gisela & Julius Wiedemann, Japonese Graphics Now! Taschen Koln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo2003 Mollerup Per, Marks of Excellence. The history and taxonomy of trademarks. PHAIDON Press Myerson Jeremy, Beware Wet Paint. PHAIDON, London 2004		
8.3 Seminar	Metode de predare	Observații
Vezi pct. 5.2 Exercitiul 1 Exercitiul 2 Exercitiul 3 Proiect de semestrul 1	Vezi pct. 8.1 Tutoriale video prin metoda W.A.C.P. Exemplu de prin tutoriale video prin metoda W.A.C.P.	Vezi pct. 5.1 Vezi pct. 5.1 Vezi pct. 5.1
8.4 Bibliografie vezi pct. 8.2		
8.5 Laborator	Metode de predare	Observații
Vezi pct. 5.1/ vezi pct. 5.2		
8.6 Bibliografie vezi pct. 8.2		
8.7 Proiect	Metode de predare	Observații
Sub de prezentare practica, prin suport de curs.		
8.8 Bibliografie Vezi pct. 8.2		

* temele de curs și seminar/laborator trebuie să acopere în întregime obiectivele specifice formulate la secțiunea 7.2.

* temele abordate la curs și cele de la seminar pot fi proiectate atât în relație de complementaritate, cât și/sau în relație de aprofundare a tematicii.



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „AUREL VLAICU” DIN ARAD
310130 Arad, B-dul Revoluției nr. 77, P.O. BOX 2/158 AR
Tel : 0040-257- 283010; fax. 0040-257- 280070
http://www.uav.ro; e-mail: rectorat@uav.ro
Operator de date cu caracter personal nr.2929

* este recomandabil ca elaborarea fișei disciplinei să fie făcută în echipă de către titularul de curs și cel de seminar/laborator, eventual de către toți titularii aceleiași discipline, acolo unde mai multe persoane predau aceeași disciplină.

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

-

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
10.1 Curs	Evaluare săptămânala de respectarea termenului de predare	Evaluare prin prezentarea și argumentarea propriului proiect.	50%
10.2 Seminar	Respectarea termenului de predare. Abilitatea de a pune în practică propria idee. Abilitatea tehnică de a reda sub formă digitală propria idee. Abilitatea de a-și argumenta propria idee.	Evaluare prin prezentarea și argumentarea propriului proiect.	50%
10.3 Laborator	Vezi 10.2	Vezi 10.2	Vezi 10.2
10.4 Proiect	Cunoașterea, noțiunilor legate de utilizarea corectă a limbajului de specialitate;	Evaluare pe parcurs care constă în expunerea conținutului tematic de către student și susținerea soluțiilor abordate	50%
10.5 Standard minim de performanță 30 % prezență la curs. Respectarea termenelor de predare conform structurii de desfășurare a proiectului de semestru. 70% prezență la seminar. Respectarea termenelor de predare conform structurii de desfășurare a proiectului de semestru.			

11. Rezultatele învățării

CP 2. Interpretează nevoia de ilustrare, alege stiluri de ilustrare, utilizează suite de software creative, convertește schițe brute în schițe virtuale, respecta formatele de publicare. CP 3. Transpune cerințele într-un model vizual, proiectează prototipuri. CP4. Desenează imagini pe foi de hârtie sau celuloid, creează imagini digitale. CT1. Lucrează eficient și este atent la detalii. CT2. Gândește critic.

Data completării
2025-11-17

Semnătura titularului de curs
Dr. Latiș Cătălin Emanuel

Semnătura titularului de seminar
drd Almasi Paula Bianca

Data avizării în departament
2025-10-06

Semnătura directorului de departament
Lector dr. Maria Tămășan