FIŞA DISCIPLINEI

Anul universitar 2026-2027

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 Instituţia de învăţământ 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 Anul universitar	**2026-2027**
1.6 Ciclul de studii	**Licenţă**
1.7 Programul de studii/calificari COR/grupă de bază ESCO *	**Modă - design vestimentar**
1.8 Codul COR	
1.9 Forma de învățământ	**Învăţământ cu frecvenţă (IF)**

** conform Planului de învățământ*

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	**Procesarea imaginii pe calculator**				2.2 Cod disciplină	**AlBS3O02**	
2.3. Titularul activităţii de curs			**Dr. Latiş Cătălin Emanuel**				
2.4 Titularul activităţii de seminar/laborator			**Dr. Latiş Cătălin Emanuel**				
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** - opţională, **F** - facultativă)	**Ob**

3. Timpul total estimat

3.1 Număr ore pe săptamână	**2**	din care: 3.2 curs	**1**	3.3 seminar/laborator	**1**
3.4 Total ore din planul de învăţământ	**28**	din care: 3.5 curs	**14**	3.6 seminar/laborator	**14**

Distribuţia fondului de timp	**ore**
a. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe	**10**
b. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate şi pe teren	**8**
c. Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri	**5**
d. Consultații	**17**
e. Examinări	**2**
f. Alte activităţi universitare (vizite de studiu, consultații proiecte, etc.) …….	**5**

3.7 Total ore studiu individual (a+b+c+d)	**40**
3.8 Total ore activități universitare (e+f+3.4)	**35**
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. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Informatice/ de culoare/ de desen traditional/ de desen digital/ de modelare 3D/ etc. Disciplina PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR se va desfasura sub forma practica atat la curs, cat si la seminar. In cadrul cursului se vor prezenta sub forma teoretica care sunt noile tendinte grafice computerizate specifice disciplinei. In cadrul seminarului actitivitatea se va desfasura sub forma practica: Exercitii de tip Watch-Analyze-Copy-Paste, care au ca scop formarea unei deprinderi independente si critice de rezolvare a cerintelor din cadrul unui proiect de semestru, de un nivel mediu de dificultate.
4.2 de competenţe	Tehnici informatice specifice domeniului si disciplinei/ Modelare computerizata 3D/ Constructie Geometrica 2D Fotografie/

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1 de desfăşurare a cursului	Disciplina PROCESAREA IMAGINII PE CALCULATOR se va desfasura sub forma practica atat la curs, cat si la seminar. In cadrul cursului se vor prezenta sub forma teoretica care sunt noile tendinte grafice computerizate specifice disciplinei. In cadrul seminarului actitivitatea se va desfasura sub forma practica: Exercitii de tip Watch-Analyze-Copy-Paste, care au ca scop formarea unei deprinderi independente si critice de rezolvare a cerintelor 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 In cadrul seminarului actitivitatea se va desfasura sub forma practica: Exercitii de tip Watch-Analyze-Copy-Paste, care au ca scop formarea unei deprinderi independente si critice de rezolvare a cerintelor din cadrul unui proiect de semestru, de un nivel mediu de dificultate.
5.3 de desfășurare a laboratorului	Vezi pct. 5.1
5.4 de desfășurare a proiectului	Vezi pct. 5.2

6. Competenţe specifice acumulate

6.1 Competenţe profesionale	Dezvoltarea abilitatilor de a utiliza soft-uri de modelare computerizata 3D si de creatie geometrica 2D care sunt uneltele de activitate specifice domeniulu, 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 Competenţe 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 (reieşind din grila competenţelor 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. Conţinuturi *

8.1 Curs	**Metode de predare**	**Observaţii**

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 şi practica design-ului grafic, traducere de Toma Ritner, Editura Enciclopedia RAO, Bucureşti, 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**	**Observaţii**
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**	**Observaţii**
Vezi pct. 5.1/ vezi pct. 5.2		
8.6 Bibliografie vezi pct. 8.2		
8.7 Proiect	**Metode de predare**	**Observaţii**
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.*

** 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 aceiași disciplină.*

9. Coroborarea conţinuturilor disciplinei cu aşteptările reprezentanţilor comunităţii epistemice, asociaţiilor profesionale şi angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

-

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
10.1 Curs	Evaluare saptamanala de respectarea termenului de predare	Evaluare prin prezentarea si argumentarea propriului proiect.	50%
10.2 Seminar	Respectarea termenului de predare. Abilitatea de a pune in practica propria idee. Abilitatea tehnica de a reda sub forma digitala propria idee. Abilitatea de a-si argumenta propria idee.	Evaluare prin prezentarea si argumentarea propriului proiect.	50%
10.3 Laborator	Vezi 10.2	Vezi 10.2	Vezi 10.2
10.4 Proiect	Cunoaşterea , noţiunilor legate de utilizarea corectă a limbajului de specialitate;	Evaluare pe parcurs care constă în expunerea conţinutului tematic de către student şi susţinerea soluţiilor abordate	50%
10.5 Standard minim de performanţă 45% prezenţa la curs. Respectarea termenelor de predare conform structurii de desfasurare a proiectului de semestru. 55% prezenţa la seminar. Respectarea termenelor de predare conform structurii de desfasurare a proiectului de semestru.			

11. Rezulatele învăţării

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

Data completării	**Semnătura titularului de curs**	**Semnătura titularului de seminar**
2026-09-25	**Dr. Latiş Cătălin Emanuel**	**Dr. Latiş Cătălin Emanuel**

Data avizării în departament	**Semnătura directorului de departament**
2026-09-26	**Conf. dr. Maria Tămășan**