

FIȘA DISCIPLINEI
Anul universitar 2022-2023

Decan,
Conf. dr. Ing. Tania Mariana Hapurne

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică „Gheorghe Asachi” din Iași
1.2 Facultatea	Arhitectura „G.M. Cantacuzino”
1.3 Departamentul	Arhitectură
1.4 Domeniul de studii	Arhitectură
1.5 Ciclul de studii ¹	Licență și Master integrat
1.6 Programul de studii	Arhitectură

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Grafica pe Calculator (Infografie) (ARA3116)						
2.2 Titularul activităților de curs	-						
2.3 Titularul activităților de aplicații	Conf.dr.art.viz. Adriana Micu						
2.4 Anul de studii ²	III	2.5 Semestrul ³	5	2.6 Tipul de evaluare ⁴	P	2.7 Tipul disciplinei ⁵	DS

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care 3.2 curs	1	3.3a sem.		3.3b laborator	1	3.3c proiect	
3.4 Total ore din planul de învățământ ⁶	28	din care 3.5 curs	14	3.6a sem.		3.6b laborator	14	3.6c proiect	
Distribuția fondului de timp ⁷									Nr. ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe									
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren									6
Pregătire seminarii/laboratoare/proiecte, teme, referate și portofolii									4
Tutoriat ⁸									8
Examinări ⁹									2
Alte activități:									
3.7 Total ore studiu individual ¹⁰	20								
3.8 Total ore pe semestru ¹¹	48								
3.9 Numărul de credite	2								

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum ¹²	● Nu este cazul
4.2 de competențe	● Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului ¹³	
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului ¹⁴	Sala de curs – Proiecții, sau altă sală de curs accesoriată cu retroproiector și PC sau Laptop, laboratorul de informatică.

¹ Licență / Master

² 1-4 pentru licență, 1-2 pentru master

³ 1-8 pentru licență, 1-3 pentru master

⁴ Examen, colocviu sau VP A/R – din planul de învățământ

⁵ DF - disciplină fundamentală, DID - disciplină în domeniu, DS – disciplină de specialitate sau DC - disciplină complementară - din planul de învățământ

⁶ Este egal cu 14 săptămâni x numărul de ore de la punctul 3.1 (similar pentru 3.5, 3.6abc)

⁷ Liniile de mai jos se referă la studiul individual; totalul se completează la punctul 3.7.

⁸ Între 7 și 14 ore

⁹ Între 2 și 6 ore

¹⁰ Suma valorilor de pe liniile anterioare, care se referă la studiul individual.

¹¹ Suma dintre numărul de ore de activitate didactică directă (3.4) și numărul de ore de studiu individual (3.7); trebuie să fie egală cu numărul de credite alocat disciplinei (punctul 3.9) x 24 de ore pe credit.

¹² Se menționează disciplinele obligatorii a fi promovate anterior sau echivalente

¹³ Tablă, vidoproiector, flipchart, materiale didactice specifice etc.

¹⁴ Tehnică de calcul, pachete software, standuri experimentale, etc.

6. Competențele specifice acumulate¹⁵

		Număr de credite alocate disciplinei ¹⁶ :	2	Repartizare credite pe competențe ¹⁷
Co mp ete nțe pro fes ion ale	CP1			
	CP2	CUNOȘTINȚE CORESPUNZĂTOARE DESPRE ISTORIA ȘI TEORIILE ARHITECTURII, PRECUM ȘI DESPRE ARTE, TEHNOLOGII ȘI ȘTIINȚE UMANE CONEXE ca factori ce pot influența calitatea proiectelor arhitecturale		1
	CP3			
	CP4	CUNOȘTINȚE ÎN DOMENIUL SOCIAL: capacitatea de a înțelege relațiile dintre oameni, creațiile arhitecturale și mediul lor de inserție, de a înțelege și de a armoniza clădirile și spațiile acestora în funcție de nevoi și de scara umană, precum și capacitatea de a înțelege profesia de arhitect și rolul acestuia în societate, prin elaborarea de proiecte în acord cu factorii sociali;		0,5
	CP5			
	CP6			
	CPS1			
	CPS2			
Co mp ete nțe Tra ns ver sal e	CT1	Integrarea în cadrul unui grup de lucru pentru îndeplinirea cu responsabilitate a rolului rezervat în echipa de proiectare; rezolvarea sarcinilor profesionale proprii (urmărind obiectivele stabilite), precum și dezvoltarea capacității de organizare, de colaborare și lucru cu colegii de echipă, cu nivelurile superioare și subordonate;		0,25
	CT2			
	CT3	Valorificarea experiențelor profesionale, utilizarea eficientă a resurselor și tehnicilor de învățare, pentru dezvoltarea personală și profesională		0,25
	CTS			

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea și exersarea tehnicilor de infografie în grafica de arhitectură și în graphic design.
7.2 Obiective specifice	Dezvoltarea creativității în domeniul ideilor și formelor în spațiul arhitectural prin creșterea capacităților de reprezentare în grafică digitală. Studentii dobândesc competențe cognitive în domeniul INFOGRAFIEI, transpunerea limbajului plastic, a legilor de compoziție, de percepție a formei, de cromatologie aplicată, în programele CorelDraw și Photoshop, competențe tehnice – însușirea unor tehnici de realizare în aceste programe, a proiectelor de arhitectură, competențe profesionale observabile în exprimarea artistică și realizarea cu acuratețe grafică a proiectelor.

8. Conținuturi

8.1 Curs ¹⁸	Metode de predare ¹⁹	Observații
1. Introducere-Interfața CorelDraw. Personalizarea interfeței. Meniuri și comenzi de meniu. Bare cu instrumente. Grupuri de palete derulante. Paleta de culori. Bara de proprietăți. Metode pentru eficientizarea lucrului. Crearea copiilor de siguranță. Economisirea timpului folosind tehnica de tragere și plasare. Caseta cu instrumente.	Expunere, discuții cu studenții	3 ore
2. Instrumentul Pick. Instrumentele Shape. Instrumente pentru desenarea liniilor. Instrumente pentru desenarea formelor geometrice. Instrumentul Zoom-and-Pan.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
3. Alinierea și aranjarea obiectelor. Alinierea obiectelor. Utilizarea straturilor. Gestionarul de straturi. Meniul exploziv Layer Manager. Gruparea și degruparea obiectelor. Combinarea și separarea obiectelor. Fuzionarea obiectelor. Duplicarea obiectelor. "Înghiontirea" obiectelor. (Instrumentul Nudge).	Expunere, discuții cu studenții	1 oră

¹⁵ Competențele din Grilele G1 și G1bis ale programului de studii, adaptate la specificul disciplinei, pentru care se repartizează credite (www.rncis.ro sau site-ul facultății)

¹⁶ Din planul de învățământ

¹⁷ Creditele alocate disciplinei se distribuie pe competențe profesionale și transversale în funcție de specificul disciplinei

¹⁸ Titluri de capitole și paragrafe

¹⁹ Expunere, prelegere, prezentare la tablă a problematicii studiate, utilizare videoproiector, discuții cu studenții (pentru fiecare capitol, dacă este cazul)

4. Prelucrarea textelor. Tipuri de caractere și fonturi. Lucrul cu textul. Textul artistic. Textul de tip paragraf. Caracteristicile fonturilor. Caractere speciale. Caractere ornamentale. Letrine coborâte/ridicate. Spațierea caracterelor și a cuvintelor. Interlinierea. Reguli de tehnoredactare computerizată și design. Serife. Evitarea gafelor, în redactarea documentelor.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
5. Lucrul cu culori și modele de umplere. Modele de culoare. RGB. CMYK. HIFI (LAB). Sisteme de identificare a culorilor. Gestionarul de culori al programului CorelDraw. Palete de culori. Stiluri de culoare. Umpleri graduale. Modele și texturi predefinite. Texturi PostScript.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
6. Efecte speciale automate. Perspectiva. Înfașurătoarea. Extruziunea obiectelor. Tranziții gradate. Decupaje speciale (efecte PowerClips). Lentile. Instrumentul Interactive Transparency. Rotirea și înclinarea obiectelor. Scalare și oglindire. Efecte bitmap.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
7. Tipărirea. Frecvența și rezoluția ecranului. Tipărirea pe înregistratoare de dispozitive. Imprimante. Obținerea materialelor fotoprelucrabi-le. Tipărirea imaginilor CorelDraw folosind alte aplicații.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
8. CorelPhoto-Paint. Introducere. Comparație între imaginile rastru și imaginile vectoriale. Prezentarea instrumentelor programului CorelPhoto-Paint. Instrumente cunoscute din programul CorelDraw. Instrumente specifice programului CorelPhoto-Paint. Tehnici avansate în PhotoPaint. Utilizarea barei de proprietăți în PhotoPaint. Bara de proprietăți PhotoPaint în diverse contexte. Instrumente: Obiect Picker, Mask, Path Node Edit, Crop, Zoom, Eyedropper, Eraser, Instrumente de desen, Fill, Bara de proprietăți a instrumentului Gradient Fill, Paint, Text, Image Sprayer, Brush, Effects, Clone. Amplasarea barei de proprietăți.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
9. Lucrul cu barele de instrumente ale programului PhotoPaint. Reglarea culorilor. Comenzi pentru transformarea culorilor: Deinterlace, Invert, Posterize. Egalizarea nivelului de culoare. Canale de culoare.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
10. Lucrul cu obiecte în PhotoPaint. Paleta derulantă Objects. Meniul Objects. Comanda Tag WWW url, Comanda Clip Object to Mask, Comanda Defringe. Alte facilitati PhotoPaint: Instrumentul Repeat Stroke, Utilitarul Comand Recorder, Fereastra Navigator, Lista Undo, Meniul Movie.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
11. Mășți PhotoPaint. Elemente de bază ale mascării. Crearea măștilor. Ajustarea transparenței măștilor. Mutarea măștilor. Mășți cu selectare zonală. Mășți de text. Mășți cu selectare cromatică. Instrumente de mascare cu selectare cromatică. Instrumente cu selectare combinată, zonală și cromatică. Feathering.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
12. Accesorii pentru CorelDraw și PhotoPaint. Utilizarea accesoriilor CorelDraw. Accesorii pentru retușarea și îmbunătățirea imaginii. Accesorii pentru Efecte speciale. Emboss, Page Curl, Perspective. Utilizarea accesoriilor de la distribuitori terți: Colecția Black Box de la Alien Skin. Colecția Kai's Power Tools. Colecția Gallery Effects de la Adobe.	Expunere, discuții cu studenții	1 oră
8.2b Laborator Aplicații practice specifice la fiecare oră de curs.	Metode de predare ²⁰ Exerciții grafice	14 x 1 oră

²⁰ Demonstrație practică, exercițiu, experiment

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului²¹

Disciplina completează pregătirea studenților care se specializează în domeniul arhitecturii, formând și consolidând aptitudini necesare pentru viitorii arhitecți și profesori de proiectare de arhitectură din mediul liceal sau universitar, în concordanță cu competențele cerute pentru ocupațiile posibile în Grila 1 RNCSIS.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<ul style="list-style-type: none">Cunoștințe teoretice însușite (cantitatea, corectitudinea, acuratețea)	Teste pe parcurs ²² : Prezentarea unui anumit efect grafic cu exemplificarea folosirii în grafica de arhitectură, Test final: examen scris	50% 50%
1.6 Standard minim de performanță ²³ Media realizată între notele primite la temele de pe parcursul semestrului și nota la testul final trebuie să fie minim 5.			
<ul style="list-style-type: none">Condiție minimă de promovare: nota minimă 5 la testul final, media minimă 5.			

Data completării,

Semnătura titularului de curs,

Semnătura titularului de aplicații,

10 septembrie 2022

Conf.dr. art. viz. Adriana Micu



Data avizării în departament,

Director departament,

.....

Conf. Dr. arh. Tudor Grădinaru

²¹ Legătura cu alte discipline, utilitatea disciplinei pe piața muncii

²² Se va preciza numărul de teste și săptămânile în care vor fi susținute.

²³ Se particularizează la specificul disciplinei standardul minim de performanță din grila de competențe a programului de studii.