



Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova

I.P. Centrul de Excelență în Energetică și Electronică

„Aprob”

Mariana BARLADEAN,

Directoare I.P. Centrul de Excelență în Energetică
și Electronică

15 septembrie 2025



Curriculum la disciplina

F.03.O.009 Grafica 2D

Specialitatea: **0211.1 Exploatarea sistemelor multimedia**

Calificarea: **0211.1.1 Tehnician/tehniciană sisteme multimedia**

Chișinău 2025

Curriculumul a fost elaborat în baza ordinului Ministerului Educației și Cercetării al Republicii Moldova, numărul 1229/2024, cu privire la aprobarea listei instituțiilor de învățământ desemnate responsabile pentru elaborarea planurilor de învățământ la programele de formare profesională postsecundară și postsecundar nonterțială.



Aprobat la:

Consiliul metodico-științific al I.P. Centrul de Excelență în Energetică și Electronică din
15 septembrie 2025, directoare Mariana BARLADEAN



Autor: Nadejda ENACHE, profesor discipline de specialitate, grad didactic superior, I.P. CEEE

Recenzenți:

1. A.O "Media alternativă": Mun. CHIȘINĂU, str. Calea Orheiului 28/1, Director executiv **Svetlana Buza.**
2. Î.C.S. "REFORMA ART" SRL: Mun. CHIȘINĂU, str. Columna 170, Director general **Buraga Adrian.**

Adresa Curriculumului în Internet:

Portalul național al învățământului profesional tehnic:
<http://www.ipt.md/ro/produse-educationale>

Cuprins

I.	Preliminarii	4
II.	Motivația, utilitatea disciplinei pentru dezvoltarea profesională	5
III.	Competențele profesionale și rezultatele învățării specifice disciplinei.....	5
IV.	Administrarea disciplinei	7
V.	Unitățile de învățare	7
VI.	Repartizarea orientativa a orelor pe unități de învățare	8
VII.	Studiu individual ghidat de profesor	9
VIII.	Lucrări de laborator recomandate.....	9
IX.	Strategii metodologice	10
X.	Sugestii de evaluare a competențelor profesionale	11
XI.	Resursele necesare pentru desfășurarea procesului de studiu.....	14
XII.	Resursele didactice recomandate elevilor	14

I. Preliminarii

Curriculumul la disciplina *Grafica 2D* a fost elaborat în conformitate cu prevederile Ordinului Ministerului Educației și Cercetării nr. 768/2024, privind aprobarea *Referențialului de corelare a programelor de studii (specialităților) și calificărilor* pentru învățământul profesional tehnic postsecundar și postsecundar nonterțiar, precum și în baza *Planului de învățământ – ediția 2024*, aprobat prin Ordinul MEC nr. 1229/2024.

Grafica 2D joacă un rol esențial în dezvoltarea materialelor vizuale întâlnite în viața cotidiană, de la designul paginilor web, afișe publicitare, logo-uri și bannere, până la elemente grafice din jocuri video sau aplicații mobile. Stăpânirea tehnicilor de grafică 2D permite comunicarea vizuală a ideilor complexe într-un mod clar, coerent și atractiv.

Această disciplină este utilizată pentru:

- crearea de ilustrații, animații și materiale vizuale educaționale;
- realizarea elementelor vizuale pentru prezentări multimedia;
- dezvoltarea materialelor grafice integrate în proiecte interactive (site-uri, aplicații, jocuri video).

În cadrul specialității Tehnician sisteme multimedia, Grafica 2D constituie un pilon al formării profesionale, oferind elevilor competențe în crearea și gestionarea elementelor vizuale necesare în producția multimedia. Aceasta include realizarea de logo-uri, imagini pentru website-uri, afișe publicitare și alte produse grafice, esențiale pentru orice profesionist din domeniul designului digital și al producției media.

Prin studiul disciplinei, elevii vor dezvolta abilități creative și tehnice apreciate pe piața muncii. Grafica 2D contribuie la asigurarea coerenței vizuale în proiectele de branding, marketing digital și comunicare vizuală, precum și la dezvoltarea portofoliului profesional.

Obiective didactice preliminare:

- Familiarizarea elevilor cu conceptele de bază în grafica 2D și utilizarea lor în proiecte multimedia.
- Dezvoltarea abilității de a crea și manipula imagini digitale în funcție de cerințele specifice ale proiectului.
- Consolidarea cunoștințelor privind standardele profesionale și etice în domeniul designului grafic.
- Formarea competențelor practice în utilizarea programelor profesionale de editare grafică.
- Pregătirea elevilor pentru integrarea graficii 2D în proiecte multimedia complexe, adaptate pentru diverse medii și platforme.

Studiul acestei discipline se bazează pe competențele fundamentale dobândite în cadrul unităților de curs:

- Informatică;
- G.01.O.001 Tehnologia informației.

II. Motivația, utilitatea disciplinei pentru dezvoltarea profesională

Curriculumul la disciplina Grafica 2D reprezintă documentul normativ de bază care descrie condițiile învățării și performanțele ce trebuie atinse la disciplină, exprimate în competențe, conținuturi și activități de învățare.

Grafica 2D este esențială în formarea unui specialist în domeniul „Tehnician sisteme multimedia” datorită complexității și diversității aplicațiilor sale în lumea digitală modernă. Într-o eră în care imaginea și designul grafic sunt esențiale în toate domeniile comunicării vizuale (publicitate, marketing, media, design web, branding), dobândirea unor abilități solide în crearea și manipularea graficii 2D reprezintă o competență crucială.

Motivația acestei discipline este determinată de necesitatea de a înțelege concepte fundamentale ale graficii, de a stăpâni tehnici și instrumente de creație vizuală care sunt folosite zilnic în industrie. Elevii vor fi pregătiți să își construiască portofolii de lucrări originale, ceea ce le va facilita integrarea într-o gamă largă de domenii profesionale.

Dezvoltarea creativității și inovației: Grafica 2D ajută elevii să dezvolte gândirea creativă necesară în conceperea unor produse vizuale inovative. Ei vor învăța cum să abordeze proiectele grafice cu originalitate și eficiență.

Aprofundarea tehnicilor de editare vizuală: Competențele dobândite în cadrul disciplinei le permit elevilor să utilizeze programe software de top, precum Adobe Photoshop și Illustrator, pentru a manipula imagini, a crea logo-uri, postere, bannere și multe alte produse grafice. Aceste abilități sunt indispensabile într-o carieră profesională în domeniul designului digital.

Integrarea graficii 2D în proiecte multimedia: Grafica 2D joacă un rol fundamental în crearea de materiale vizuale ce pot fi integrate în platforme digitale interactive (web, aplicații mobile, jocuri video). Elevii învață să adapteze creațiile lor pentru diferite medii de distribuire, asigurându-se că respectă cerințele tehnice ale fiecărui proiect.

Formarea unui portofoliu profesional: Prin realizarea de proiecte practice, elevii își construiesc un portofoliu care poate fi folosit în procesul de angajare, oferindu-le un avantaj semnificativ în fața angajatorilor din domeniul designului grafic, publicității, marketingului digital și industriei media.

III. Competențele profesionale și rezultatele învățării specifice disciplinei

Disciplina „Grafica 2D” va contribui la formarea rezultatelor învățării descrise în *Matricea de corelare Competențe Profesionale Specifice - Rezultate ale Învățării pentru calificarea Tehnician/tehniciană sisteme multimedia* care, la rândul lor, vor asigura formarea competențelor profesionale specificate în același document:

Rezultate ale învățării (RÎ) din standardul de calificare	Competențe profesionale (CP) din standardul ocupațional
RÎ1. Utiliza principalele standarde internaționale și naționale care reglementează știința grafică în industria de design și producție vizuală, respectând cerințele profesionale și etice.	CP1. Crearea și editarea conținutului multimedia

RÎ2. Realiza conținut grafic 2D și 3D utilizând software specializat, având în vedere cerințele specifice ale proiectului și contextul profesional de producție vizuală.	
RÎ13. Selecta formate și codificări adecvate pentru diverse tipuri de conținut multimedia.	CP4. Aplicarea standardelor, utilizarea și întreținerea echipamentelor multimedia
RÎ23. Optimiza produsele multimedia pentru experiența utilizatorului, adaptându-le la cerințele publicului țintă și ale platformelor de distribuție. RÎ24. Aplica principii de estetică și funcționalitate în designul animațiilor și produselor multimedia.	CP9. Aplicarea principiilor de design și ergonomie

Pentru a atinge rezultatele învățării nr. 1, 2, 13, 23, 24 din *Matricea de corelare Competențe Profesionale Specifice - Rezultate ale Învățării*, calificarea *Tehnician/tehniciană sisteme multimedia*, după studierea disciplinei „Grafica 2D”, elevul va fi capabil:

Identifice și să utilizeze formatele de fișiere adecvate (JPEG, PNG, AI, SVG, PDF) în funcție de mediul și scopul de utilizare;

- Aplice principiile standardelor grafice privind culoarea, lizibilitatea și spațierea în realizarea materialelor vizuale;
- Respecte bunele practici în calitatea graficii, drepturile de autor și etica utilizării resurselor vizuale;
- Creeze materiale grafice raster în Adobe Photoshop, inclusiv afișe, colaje și retușuri foto;
- Realizeze ilustrații vectoriale și elemente de identitate vizuală în Adobe Illustrator;
- Aplice corect conceptele fundamentale de rezoluție, culoare, compoziție și tipografie în lucrări originale;
- Optimizeze fișierele pentru web (dimensiune, transparență, compresie) și pentru tipar (calitate, model de culoare CMYK, rezoluție 300 dpi);
- Exporte lucrările în formatele cerute de platformele de distribuție (PNG-24 pentru transparență, PDF pentru tipar, SVG pentru web interactiv);
- Facă diferența între formate destructiv și non-destructiv și să le aleagă conform scopului proiectului;
- Utilizeze culorile, fonturile și compoziția în mod echilibrat și funcțional;
- Aplice principiile de ierarhie vizuală pentru a ghida atenția utilizatorului;
- Realizeze materiale grafice clare, atractive și ușor de interpretat, adaptate contextului de afișare (mobil, print, web);
- Elaboreze proiecte vizuale coerente, cu armonie cromatică și echilibru vizual;
- Evalueze impactul estetic al unei lucrări grafice din perspectiva utilizatorului final;
- Argumenteze alegerile stilistice și funcționale în prezentarea proiectelor grafice.

IV. Administrarea disciplinei

IV. Administrarea disciplinei						
Semestrul	Numărul de ore				Modalitatea de evaluare	Nr credite
	Total	Contact direct		Lucrul individual		
		Prelegeri	Proiect/ Laborator			
III	120	14	46	60	examen	4

V. Unități de învățare

Aptitudini	Unități de conținut
1. Bazele graficii 2D și mediul digital	
1. Distinge între grafica raster și grafica vectorială, identificând caracteristicile esențiale. 2. Clasifică și selectează tipuri de fișiere grafice (JPEG, PNG, SVG, PSD, AI etc.) în funcție de utilizare. 3. Explică influența rezoluției și dimensiunii imaginii asupra calității vizuale și a mediului de utilizare. 4. Optimizează imagini pentru diverse platforme (web, print, aplicații mobile). 5. Utilizează terminologia specifică graficii 2D în mod corect și adecvat. 6. Argumentează alegerea tipului de grafică și a formatului de fișier în funcție de contextul proiectului. 7. Manifestează interes și curiozitate pentru explorarea mediului digital și a aplicațiilor de grafică.	1. Bazele graficii 2D (noțiuni fundamentale: pixel, rezoluție, vector; diferențele între grafica raster și vectorială; domenii de aplicare) 2. Tipuri de fișiere și rezoluție (formate grafice: JPEG, PNG, SVG, PSD, AI, EPS, PDF; compresie, transparență, scalabilitate; rezoluție și dimensiune pentru print/web)
2. Limbajul vizual și principiile designului	
8. Aplică principii de compoziție (echilibru, contrast, proporție, ritm) pentru realizarea unor imagini armonioase. 9. Creează și utilizează scheme cromatice (analog, complementar, triadic) adaptate scopului vizual. 10. Analizează impactul simbolic și psihologic al culorilor în comunicarea vizuală. 11. Selectează tipuri de fonturi potrivite diferitelor contexte (publicitar, editorial, digital). 12. Integrează elemente de tipografie într-o compoziție grafică respectând regulile de lizibilitate și ierarhie vizuală. 13. Argumentează alegerile cromatice și tipografice	3. Principii de design grafic (compoziția vizuală; elemente de bază: punct, linie, formă, culoare; reguli de echilibru, contrast, proporție). 4. Compoziție vizuală și teoria culorilor (armonie cromatică, psihologia culorilor, echilibru vizual) 5. Tipografie și ierarhie vizuală (tipuri de fonturi; reguli de lizibilitate; spațiere; importanța ierarhiei vizuale în machetare)

Aptitudini	Unități de conținut
din perspectiva mesajului și a publicului-țintă. 14. Demonstrează sensibilitate artistică și creativitate în procesul de realizare a compozițiilor vizuale.	
3. Procesul de realizare și aspectele etice	
15. Elaborează un brief simplu de design, structurând obiectivele și cerințele proiectului. 16. Planifică etapele de lucru în realizarea unui material grafic (concept, schiță, design digital, feedback, livrare). 17. Utilizează metode de prezentare și argumentare a deciziilor de design în fața unui client real sau ipotetic. 18. Identifică și aplică reguli de utilizare legală a resurselor grafice (imagini, fonturi, ilustrații). 19. Respectă normele de copyright și licențiere în utilizarea software-ului și a conținutului grafic. 20. Analizează exemple de bune și rele practici din perspectiva eticii profesionale în design. 21. Manifestă responsabilitate și integritate profesională în activitatea creativă.	6. Procesul de creare a unui material graphic (brief-ul de design; etape de lucru: concept, schiță, design digital, feedback, livrare; instrumente de validare și prezentare) 7. Etică și drepturi de autor în design (drepturi de autor și licențiere; utilizarea imaginilor, fonturilor și resurselor gratuite/comerciale; plagiat în design)

VI. Repartizare orientativă a orelor pe unități de învățare

Nr. crt.	Unități de învățare	Numărul de ore			
		Total	Contact direct		Lucrul Individual
			Prelegeri	Practică/Laborator	
1.	Bazele graficii 2D și mediul digital	16	4	2	10
2.	Limbajul vizual și principiile designului	60	6	24	30
3.	Procesul de realizare și aspectele etice	44	4	20	20
	Total	120	14	46	60

VII. Studiu individual ghidat de profesor

Materii pentru studiul individual	Produse de elaborat	Modalități de evaluare
1. Bazele graficii 2D		
1. Analiza comparativă a graficii raster și vectoriale 2. Clasificarea și utilizarea formatelor de fișiere și a spațiilor de culoare	Fișă comparativă a tipurilor de fișiere Prezentare scurtă despre aplicațiile grafice 2D	Verificare prin quiz interactiv Prezentare orală în echipă
3. Grafica vectorială		
3. Aplicarea curbelor Bézier în construcția formelor grafice 4. Proiectarea elementelor de bază ale unei identități vizuale	Proiect: logo cu două variante și aplicație pe obiecte Paletă cromatică și reguli de utilizare	Susținere orală + feedback profesor Grilă de evaluare aplicată pe produsul final
2. Grafica raster		
5. Utilizarea măștilor în realizarea compozițiilor grafice 6. Tehnici de corecție cromatică și ajustare a tonurilor 7. Principii de tipografie și integrarea textului în compoziții vizuale	Mini-proiect: afiș tematic (social, cultural etc.) Capturi de ecran explicate ale pașilor realizați	Evaluare prin portofoliu digital Rubrică de autoevaluare și peer review

VIII. Lucrările de laborator/proiect recomandate

1. Configurarea documentului și spațiului de lucru. Crearea formelor geometrice de bază
2. Gestionarea atributelor vizuale: culoare, contur, transparență și degradeuri
3. Teoria și practica curbelor Bézier. Utilizarea instrumentului Pen
4. Structurarea compozițiilor prin layere și gruparea obiectelor
5. Design tipografic: font personalizat sau ilustrație tipografică
6. Procesul de vectorizare a unui obiect real
7. Conceperea și realizarea unui set de iconițe vectoriale
8. Compoziție ilustrativă tematică
9. Crearea unui logo minimalist
10. Design de etichetă de produs cu branding complet
11. Elaborarea unui afiș vectorial pentru un eveniment. Exportul și optimizarea graficii vectoriale pentru tipar și web
12. Interfața Photoshop și configurarea spațiului de lucru. Unelte de selecție și transformare
13. Gestionarea straturilor și aplicarea modurilor de amestec

14. Tehnici de selecție avansată: Marquee, Lasso, Quick Selection, Select and Mask
15. Lucrul cu măști de strat și măști de decupare
16. Corecții de culoare și ton: ajustări de luminozitate, contrast, nivele și curbe
17. Tehnici de retușare și restaurare a imaginilor
18. Realizarea unui colaj digital complex
19. Crearea și aplicarea texturilor și pattern-urilor personalizate
20. Aplicarea filtrelor artistice și a efectelor vizuale
21. Integrarea tipografiei în compoziții raster
22. Crearea unui material vizual pentru rețele sociale
23. Crearea unui poster publicitar pentru un eveniment

IX. Strategii și metode de învățare

Procesul de învățare va ține cont de stilurile individuale de învățare ale fiecărui elev și urmărește dezvoltarea competențelor profesionale printr-un mix de metode teoretice și practice, individuale și de grup.

1. Metode centrate pe elev

- Activarea structurilor cognitive și a operatorilor proprii ai elevului.
- Transformarea elevului în coparticipant activ la procesul de instruire.
- Exersarea potențialului psiho-fizic și creativ.

Exemple de activități: elaborarea unor fișe de analiză a imaginilor, testarea propriilor variante de design, exerciții de autoevaluare vizuală.

2. Alternanța activităților individuale și colective

- Individual: documentare, observație, exerciții practice, instruire programată, experiment, lucrul cu fișe.
- Colectiv: discuții, brainstorming, metoda Phillips 6–6, metoda 6/3/5, metoda expertului, metoda cubului, metoda mozaicului, discuția Panel, metoda cvintetului, joc de rol, explozia stelară, metoda ciorchinului.

3. Vizionări și resurse multimedia

- Materiale video (casete, CD/DVD, resurse online).
- Analiza exemplului vizual, compararea diferitelor stiluri și tehnici de design.

4. Predare interactivă

- Introducerea materialului nou prin demonstrații și explicații practice.
- Fixarea cunoștințelor prin exerciții aplicative și discuții ghidate.
- Formarea deprinderilor prin activități practice structurate (ex.: realizarea de bannere sau afișe).

5. Documentare și învățare independentă

- Studii individuale, investigații științifice, studii de caz, referate, proiecte.
- Utilizarea surselor de informare: biblioteci, Internet, resurse digitale.
- Dezvoltarea abilităților de autoinstruire și învățare continuă.

6. Dezvoltarea gândirii critice

Metode și strategii:

- Evocare: brainstorming, harta gândirii, lectura în perechi;
- Realizarea înțelesului: recăutare, jurnal dublu, tehnica lotus, ghiduri de studiu;

- Reflecție: tehnici de conversație, tehnica celor șase pălării gânditoare, diagrame Venn, metoda cafenelei, horoscopul;
 - Încheiere: eseu de cinci minute, fișe de evaluare;
 - Extindere: interviuri, investigații independente, colectarea datelor.
7. Învățare prin colaborare
- Tehnici de spargere a gheții: Bingo, Ecusonul, Graffiti, Colecționarul deosebit, căutarea de comori, Piramida/Bulgărele de zăpadă.
 - Activități de grup: realizarea proiectelor comune, dezbateri, co-crearea materialelor grafice.
8. Rezolvarea problemelor și dezbateri
- Metode: Mozaic (jigsaw), Reuniunea Phillips 6–6, metoda grafică.
 - Exerciții practice: „Mai multe capete la un loc”, discuții în grup, consens în grup.
 - Scop: dezvoltarea abilităților de luare a deciziilor și rezolvare creativă a problemelor.
9. Învățare prin descoperire și activități practice
- Studii de caz reale din design grafic și producție multimedia.
 - Realizarea lucrărilor grafice aplicative: postere, logo-uri, colaje, elemente de identitate vizuală.
 - Scop: consolidarea competențelor tehnice și estetice prin aplicare practică.

X. Sugestii de evaluare a competențelor profesionale

Evaluarea în cadrul disciplinei Grafica 2D urmărește măsurarea progresului elevilor în dobândirea competențelor profesionale, identificarea lacunelor și reglarea procesului didactic. Evaluarea este continuă, variată și structurată astfel încât să reflecte nivelul de achiziție a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor practice.

1. Tipuri de evaluare

1. Evaluarea formativă (pe parcursul activității)

- Scop: monitorizarea progresului elevilor și oferirea feedback-ului imediat;
- Exemple: observația activității practice, corectarea lucrărilor în timpul atelierului, discuții ghidate;
- Rezultat: ajustarea strategiilor de învățare și orientarea elevului spre îmbunătățirea performanțelor.

2. Evaluarea sumativă (la finalul modului sau temei)

- Scop: măsurarea nivelului final de competențe profesionale dobândite;
- Exemple: proiecte finale, portofoliu profesional, examen teoretic și practic;
- Rezultat: certificarea competențelor conform standardelor profesionale.

3. Autoevaluarea și evaluarea colegială

- Scop: dezvoltarea capacității de reflecție critică și responsabilitate în învățare;
- Exemple: fișe de autoevaluare, evaluarea proiectelor colegilor în grup;
- Rezultat: conștientizarea punctelor forte și a aspectelor de îmbunătățit.

2. Metode de evaluare

Tip metodă	Descriere	Exemple aplicative
Observarea sistematică	Evaluarea comportamentului, implicării și aplicării cunoștințelor în timp real	Monitorizarea modului în care elevul utilizează Photoshop/Illustrator, respectarea pașilor tehnici și a instrucțiunilor
Exerciții practice	Evaluarea realizării efective a lucrărilor grafice	Crearea unui poster, logo, colaj sau element de identitate vizuală conform temei date
Studii de caz / investigații	Evaluarea capacității de analiză și aplicare a cunoștințelor în situații reale	Analiza unui material publicitar existent și propunerea unei variante îmbunătățite
Portofoliu profesional	Evaluarea progresului și calității lucrărilor realizate pe parcursul semestrului	Colectarea tuturor lucrărilor grafice realizate, cu note justificative și comentarii ale elevului
Autoevaluare	Elevul reflectă asupra nivelului propriu de competență și stabilește obiective de îmbunătățire	Fișe de evaluare proprii, comentarii și note asupra proiectelor realizate
Examen final	Evaluarea sumativă a competențelor profesionale	Test teoretic + proiect practic, unde se aplică toate competențele dobândite

3. Instrumente de evaluare

- Fișe de observație: monitorizarea activităților în timpul laboratorului;
- Fișe cu întrebări: grilă, alegere multiplă, completare;
- Fișe de autoevaluare și reflecție: elevul își analizează progresul, punctele forte și slabe;
- Lucrări grafice individuale și de grup: evaluarea aplicării corecte a tehnicilor, respectarea standardelor de calitate, coerență vizuală și estetică;
- Portofoliu profesional: evaluarea calității și diversității proiectelor, capacitatea de integrare în contexte multimedia;
- Rapoarte și prezentări: argumentarea alegerilor stilistice și funcționale;
- Feedback verbal și scris: recomandări pentru îmbunătățirea lucrărilor și a procesului de învățare.

4. Criterii de evaluare

Criteriu	Indicatori	Exemplu aplicativ
Tehnic	Corectitudinea utilizării software-ului, calitatea execuției	Lucrarea respectă dimensiunea, rezoluția, culorile și formatele cerute
Estetic	Armonia culorilor, echilibrul vizual, compoziția	Poster atractiv și coerent, cu ierarhie vizuală clară
Funcțional	Adaptarea lucrării pentru platforma destinată (web, print, mobil)	Export corect în PNG pentru web și PDF pentru tipar
Creativitate și originalitate	Gradul de inovare și originalitate în soluțiile vizuale	Crearea unui logo sau afiș cu elemente vizuale unice și originale
Respectarea standardelor profesionale	Aplicarea regulilor de copyright, tipografie, culoare, lizibilitate	Materialul respectă regulile de copyright și standardele de design profesional
Autonomie și responsabilitate	Capacitatea elevului de a lucra independent și de a-și gestiona timpul	Proiect final predat complet, în termen și cu explicații documentate

5. Procedura de evaluare

1. Evaluare continuă: profesorul monitorizează și notează progresul elevilor pe parcursul fiecărei ore de laborator și teorie.
2. Evaluare proiecte intermediare: fiecare temă de laborator este evaluată conform criteriilor tehnice, estetice și funcționale.
3. Evaluare portofoliu: la sfârșitul semestrului, portofoliul reflectă nivelul global de competențe dobândite.
4. Examen final: combinație de test teoretic (cunoștințe generale, concepte, formate și standarde) și lucrare practică (realizarea unui proiect grafic complet).
5. Feedback individual: profesorul oferă recomandări personalizate pentru îmbunătățire, consolidarea punctelor forte și corectarea erorilor.

6. Exemple de instrumente suplimentare

- Rubrici detaliate pentru proiecte grafice (tehnic, estetic, funcțional, creativitate)
- Chestionare online pentru verificarea cunoștințelor teoretice
- Fișe de autoevaluare și peer review pentru lucrări de grup
- Jurnal de progres: elevul notează ce abilități a dezvoltat și ce dificultăți întâmpină
-

XI. Resursele necesare pentru desfășurarea procesului de studiu

Orele la disciplina Grafica 2D se recomandă a se desfășura în cabinete de specialitate din unitatea de învățământ, amenajate și dotate cu echipament corespunzător.

Resurse materiale minime necesare parcurgerii modulului:

- Software de editare grafică,
- Videoproiector.

XII. Resurse didactice recomandate elevilor

Nr. crt.	Denumirea resursei	Locul în care poate fi consultată/ accesată/ procurată resursa
1	Adobe Illustrator CC Classroom in a Book, 2019, <u>Brian Wood</u>	https://www.pdfdrive.com/adobe-illustrator-cc-classroom-in-a-book-2019-release-e188609667.html
2	Adobe Photoshop CC Classroom in a Book, 2019, <u>Brian Wood</u>	https://www.pdfdrive.com/adobe-photoshop-cc-classroom-in-a-book-books.html

- Conrad Chavez, Andrew Faulkner – „Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 release)”, Adobe Press, 2023
- Brian Wood – „Adobe Illustrator Classroom in a Book (2023 release)”, Adobe Press, 2023
https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780138263829/samplepages/9780138263829_Sample.pdf
- David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempol – „Graphic Design School: A Foundation Course for Graphic Designers Working in Print, Moving Image and Digital Media”, Wiley, 2020
- Robin Williams – „The Non-Designer's Design Book”, Peachpit Press, 2015 (principii de compoziție și tipografie explicate clar)
- Stephen Laskevitch – „Adobe Photoshop: A Complete Course and Compendium of Features”, Rocky Nook, 2020
- Tony Harmer – „Adobe Illustrator CC For Dummies”, Wiley, 2021
- Adobe Systems – „Photoshop User Guide”, Adobe Inc., 2025
- Adobe Systems – „Adobe Illustrator CC manual”, Adobe Inc., 2025
<https://www.manuals.co.uk/adobe/illustrator-cc/manual>
- Tutorial <https://sites.google.com/chisinau.edu.md/graficavectoriala/elemente-de-grafic%C4%83-vectorial%C4%83>