



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.04.O.012 Procesarea digitală a textului și imaginii

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 metodic 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 modulului pentru dezvoltarea profesională	5
III. Competențele profesionale și rezultatele învățării specifice disciplinei.....	6
IV. Administrarea disciplinei.....	7
V. Unitățile de învățare	8
VI. Repartizarea orientativă a orelor pe unități de învățare	9
VII. Studiu individual ghidat de profesor.....	10
VIII. Lucrările de laborator recomandate	11
IX. Sugestii metodologice	11
X. Sugestii de evaluare a competențelor profesionale	13
XI. Resursele necesare pentru desfășurarea procesului de studii	15
XII. Resursele didactice recomandate elevilor	16

I. Preliminarii

Curriculumul la disciplina „Procesarea digitală a textului și imaginii” 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.

Disciplina „Procesarea digitală a textului și imaginii” face parte din componenta fundamentală a planului de învățământ aferent programului de studii 0211.1 Exploatarea sistemelor multimedia, ce conduce la obținerea calificării Tehnician/tehniciană sisteme multimedia.

Această disciplină ocupă un loc important în formarea viitorilor specialiști din domeniul multimedia, oferind elevilor oportunitatea de a dobândi competențe esențiale pentru prelucrarea, optimizarea și integrarea conținutului textual și vizual în produse digitale. Într-o lume dominată de comunicarea vizuală, abilitatea de a transforma informația în imagini expresive și texte clare devine o condiție indispensabilă pentru succesul profesional în domeniul audiovizual, publicitar sau web.

Prin intermediul acestei discipline, elevii învață să lucreze cu aplicații software specializate pentru editarea imaginilor, corectarea culorilor, compoziția vizuală și tehnoredactarea digitală, descoperind totodată principiile care stau la baza designului grafic modern. Ei sunt încurajați să-și dezvolte creativitatea, gândirea critică și simțul estetic, valorificând tehnologiile digitale ca instrumente de exprimare artistică și profesională.

Scopul principal al disciplinei este formarea competențelor necesare pentru procesarea integrată a textului și a imaginii, pregătind elevii să elaboreze materiale digitale de calitate — de la afișe, broșuri și postere, până la interfețe grafice și conținut multimedia complex. Totodată, cursul contribuie la dezvoltarea capacității de analiză vizuală și la înțelegerea modului în care imaginea și textul se completează reciproc în comunicarea digitală.

Pentru desfășurarea eficientă a procesului de învățare, disciplina valorifică cunoștințele și deprinderile formate anterior în cadrul disciplinelor:

- G.01.O.001 Tehnologia informației
- F.01.O.008 Grafica inginerescă
- F.02.O.009 Grafica 2D
- Practica N1

Prin conținuturile sale, disciplina „Procesarea digitală a textului și imaginii” sprijină formarea unei culturi vizuale și digitale moderne, asigurând legătura dintre dimensiunea artistică și cea tehnologică a profesiei de tehnician în sisteme multimedia, contribuind astfel la pregătirea unui specialist capabil să creeze produse grafice și vizuale relevante, atractive și funcționale pentru mediul digital contemporan.

II. Motivația, utilitatea modului pentru dezvoltarea profesională

Curriculumul la disciplina „Procesarea digitală a textului și imaginii” constituie documentul normativ de referință care orientează procesul de formare profesională a elevilor, stabilind competențele, conținuturile și activitățile de învățare necesare obținerii performanțelor specifice domeniului multimedia. Prin intermediul acestei discipline, elevii sunt ghidați spre înțelegerea și aplicarea principiilor care stau la baza creării și prelucrării conținutului digital, dobândind abilități esențiale pentru activitatea profesională în industriile creative și media.

Studierea disciplinei „Procesarea digitală a textului și imaginii” are o motivație profundă, derivată din nevoile actuale ale pieței muncii, care solicită specialiști capabili să îmbine cunoștințele tehnice cu creativitatea vizuală. Într-un context tehnologic aflat într-o continuă evoluție, viitorul tehnician multimedia trebuie să dețină competențe solide în prelucrarea digitală a imaginilor și a textului, astfel încât să poată realiza conținuturi moderne, expresive și adaptate diverselor platforme digitale.

Prin conținuturile sale, disciplina contribuie la formarea unor valori și atitudini esențiale, precum:

- capacitatea de adaptare la cerințele pieței muncii și la dinamica dezvoltării tehnologice;
- curiozitatea și dorința de explorare, prin investigarea fenomenelor și proceselor implicate în producția media;
- dezvoltarea gândirii autonome, critice și creative, indispensabilă în procesul de concepție și realizare a produselor vizuale;
- respectarea standardelor de calitate și a normelor profesionale specifice domeniului multimedia.

Disciplina reprezintă o verigă fundamentală în pregătirea profesională a elevilor, fiind indispensabilă oricărui specialist din domeniul producției media. Ea oferă cunoștințe teoretice și practice privind principiile de creare și prelucrare a conținutului multimedia, cu accent pe: editarea textului, animarea și integrarea acestuia în proiecte vizuale, realizarea efectelor speciale, precum și optimizarea imaginilor pentru diferite medii de prezentare.

Utilitatea disciplinei se reflectă direct în dezvoltarea competențelor profesionale și a gândirii vizuale, pregătind elevii pentru studiul aprofundat al disciplinelor care urmează în parcursul lor educațional, precum:

- S.07.O.019 - Animații și efecte vizuale,
- S.07.O.022 - Procesarea digitală a secvențelor audio-video,
- S.07.O.021 - Crearea produselor multimedia,
- S.07.O.018 - Editare în limbaje web: HTML și CSS.

Totodată, competențele formate contribuie la crearea unei baze solide pentru o carieră profesională de succes în domeniul audiovizual, publicitar, grafic sau web.

În esență, disciplina „Procesarea digitală a textului și imaginii” nu doar instruește elevii în utilizarea instrumentelor software, ci îi formează ca profesioniști capabili să transforme ideile în produse vizuale coerente, estetice și funcționale, răspunzând cerințelor complexe ale industriei multimedia moderne.

III. Competențele profesionale și rezultatele învățării specifice disciplinei

Disciplina „Procesarea digitală a textului și imaginii” 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	Competențe profesionale specifice
RÎ1. Utiliza principalele standarde internaționale și naționale care reglementează știința grafică în industria de design și producție vizuală, respectând cerințele profesionale și etice. RÎ2. Realiza conținut grafic 2D și 3D utilizând software specializat, având în vedere cerințele specifice ale proiectului și contextul profesional de producție vizuală. RÎ4. Crea animații 2D, 3D și efecte vizuale, integrându-le în produse finale conform cerințelor de calitate și termenelor impuse de proiectele 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 design, evaluând impactul vizual și ergonomic al produselor multimedia în context profesional.	CP1. Crearea și editarea conținutului multimedia CP9. Aplicarea principiilor de design și ergonomie

Pentru a atinge rezultatul învățării nr. 1,2,4,23 și 24 din *Matricea de corelare Competențe Profesionale Specifice - Rezultate ale Învățării, calificarea Tehnician/tehniciană sisteme multimedia*, după studierea disciplinei „Procesarea digitală a textului și imaginii”, elevul va fi capabil:

– să recunoască și să aplice principalele standarde internaționale și naționale utilizate în domeniul graficii digitale și al designului vizual, respectând normele profesionale și etice specifice industriei multimedia;

– să utilizeze în mod eficient aplicațiile software specializate pentru crearea, editarea și procesarea conținutului grafic 2D (și, la nivel introductiv, 3D), adaptându-se la cerințele și specificul fiecărui proiect vizual;

– să creeze compoziții vizuale complexe, integrate cu text, imagine și efecte grafice, aplicând principii de compoziție, armonie cromatică și echilibru vizual;

– să elaboreze și să aplice efecte vizuale și animații de bază asupra elementelor grafice, contribuind la realizarea produselor multimedia interactive și expresive;

– să optimizeze materialele grafice pentru diferite formate și platforme (web, print, social media), respectând cerințele tehnice și estetice ale mediului de distribuție;

– să aplice principii de estetică și ergonomie vizuală în realizarea produselor digitale, evaluând impactul vizual și funcționalitatea acestora din perspectiva utilizatorului final;

– să manifeste gândire critică și creativă în procesul de concepție vizuală, adoptând soluții originale și adaptate contextului profesional;

– să demonstreze responsabilitate profesională și respect față de calitatea muncii proprii, respectând termenele, cerințele de proiect și standardele de producție multimedia.

IV. Administrarea disciplinei

Semestrul	Numărul de ore				Modalitatea de evaluare	Nr credite
	Total	Contact direct		Lucrul individual		
		Prelegeri	Practică/laborator			
IV	120	14	46	60	Examen	4

V. Unitățile de învățare

Unități de competență	Unități de conținut	Activități de învățare recomandate
I. Introducerea în procesarea digitală a textului și imaginii		
UC1: Aplicarea standardelor profesionale și etice în domeniul designului și procesării vizuale.	1. Rolul procesării digitale a textului și imaginii în domeniul multimedia. 2. Standardele internaționale și naționale din industria grafică (ISO, ICC, RGB, CMYK, formate, rezoluții).	1. Atenție la detalii și rigoare în respectarea standardelor. 2. Conștiință etică și responsabilitate privind drepturile de autor. 3. Îndemânare tehnică în configurarea mediului de lucru. 4. Organizare și documentare a setărilor tehnice.
II. Editarea și procesarea textului digital		
UC2: Crearea și formatarea conținutului textual pentru produse multimedia.	3. Principiile designului tipografic digital. Fonturi, lizibilitate, ierarhie vizuală. 4. Corelarea textului cu imaginea în compozițiile vizuale.	5. Simț tipografic și estetică vizuală. 6. Claritate în redactare și structurare a mesajului. 7. Colaborare și comunicare vizuală (peer-review). 8. Gestionarea timpului și respectarea cerințelor de livrare.
III. Prelucrarea și corectarea imaginilor digitale		
UC3: Utilizarea tehnicilor de procesare a imaginilor pentru îmbunătățirea calității vizuale.	5. Principii de corecție coloristică și tonală. Noțiuni de compoziție și echilibru vizual. 6. Tipuri de imagini digitale (bitmap, vectoriale). Diferențe, avantaje și utilizări.	9. Percepție cromatică și sensibilitate la detalii. 10. Rezolvare de probleme vizuale și tehnice. 11. Răbdare și finețe în retuș. 12. Documentarea procesului de lucru (good practices).
IV. Crearea, optimizarea și evaluarea produselor multimedia		

Unități de competență	Unități de conținut	Activități de învățare recomandate
UC4: Crearea și integrarea animațiilor și efectelor vizuale de bază în produse multimedia	7. Principiile animației și efectelor vizuale. Noțiuni de mișcare și sincronizare.	13. Creativitate aplicată și gândire în secvențe (storytelling). 14. Orientare spre utilizator și evaluare critică. 15. Adaptabilitate multi-platformă (web, social, print). 16. Autonomie și autoevaluare profesionistă.

VI. Repartizarea orientativă a orelor pe unități de învățare

Nr. crt.	Unități de învățare	Numărul de ore		
		Total	Contact direct	
			Prelegeri	Laborator
1.	Introducerea în procesarea digitală a textului și imaginii	26	4	6
2.	Editarea și procesarea textului digital	28	4	8
3.	Prelucrarea și corectarea imaginilor digitale	36	4	16
4.	Crearea, optimizarea și evaluarea produselor		2	
	Total	90	14	30
				30

VII. Studiu individual ghidat de profesor

Materii pentru studiul individual	Produse de elaborat	Modalități de evaluare	Termeni de realizare
1. Introducerea în procesarea digitală a textului și imaginii			
1. Standardele de format și rezoluție (PNG/JPEG/TIFF), DPI/PPI, profiluri ICC. 2. Spații de culoare (RGB/CMYK) și fluxuri de lucru pe profil. 3. Drepturi de autor, licențe (Creative Commons), etică în utilizarea imaginilor. 4. Organizarea proiectelor: denumire fișiere, metadata, structură foldere.	Fișă de standardizare pentru un afiș A4 (1 pag.) + set de 3 imagini convertite corect (web/print) cu notă tehnică	Prezentare produse	4 săptămână
2. Editarea și procesarea textului digital			
5. Tipografie digitală: familii de fonturi, ierarhie, interliniaj/baseline. 6. Contrast text–imagine, accesibilitate (raport de contrast, lizibilitate). 7. Grile de compoziție și structură informațională pentru social/print.	Poster tipografic (2 variante) + carusel 4 slide-uri social (1080×1350 px) cu ghid tipografic (fonturi/ierarhii)	Prezentare produse	8 săptămână
3. Prelucrarea și corectarea imaginilor digitale			
8. Workflow non-destructiv (RAW, adjustment layers, măști). 9. Retuș: healing/clone, separarea frecvențelor, selecții avansate. 10. Optimizare: compresie, dimensiuni, denumire fișiere, pregătire web/print.	Mini-portofoliu „înainte/după” cu 5 imagini corectate (contact sheet + fișiere editabile) și justificări scurte per imagine	Prezentare produs	11 săptămână
4. Crearea, optimizarea și evaluarea produselor			

Materii pentru studiul individual	Produse de elaborat	Modalități de evaluare	Termeni de realizare
11. Principii de animație 2D: timing, easing, mascare, compoziție în mișcare. 12. Export (GIF/MP4), codecuri/fps, dimensiuni pentru platforme sociale.	Micro-spot video 5–10 sec (text + imagine/animații simple) + storyboard (1 pag.) și două exporturi (GIF și MP4)	Prezentare produs	14 săptămână

VIII. Lucrările de laborator recomandate

1. Interfața aplicației After Effects. Organizarea panourilor și setarea proiectului.
2. Lucrul cu straturi (Layers) și compoziții.
3. Crearea și gestionarea măștilor (Masks).
4. Aplicarea transformărilor de bază (Position, Scale, Rotation, Opacity).
5. Utilizarea Keyframes. Principii de interpolare.
6. Crearea și formatarea textului în compoziție.
7. Animația textului: proprietăți, efecte și expresii de bază.
8. Stilizarea și iluminarea textului.
9. Crearea formelor (Shapes) și a conturilor animate.
10. Animarea formelor.
11. Crearea efectelor de tranziție între forme.
12. Crearea compozițiilor tridimensionale.
13. Crearea și animarea camerelor virtuale.
14. Crearea fundalurilor și a surselor de lumină pentru scena 3D.
15. Lucrul cu materialele și texturile.
16. Crearea tranzițiilor între scene și compoziții.
17. Corectarea culorilor (Color Correction). Adăugarea efectelor speciale.
18. Crearea fundalurilor dinamice și a efectelor de lumină.
19. Tehnici de compoziție și blending.
20. Pregătirea și animarea diapozitivelor multimedia.
21. Crearea titlurilor pentru prezentări și spoturi video.
22. Integrarea elementelor audio și sincronizarea cu animația.
23. Exportul și optimizarea proiectelor pentru diferite platforme.

IX. Sugestii metodologice

Conținuturile disciplinei „Procesarea digitală a textului și imaginii” vor fi abordate într-o manieră flexibilă și diferențiată, în concordanță cu particularitățile colectivului de elevi și cu nivelul lor inițial de pregătire. Profesorul are libertatea de a adapta demersul didactic la ritmul de asimilare al grupului, la resursele disponibile și la complexitatea temelor propuse. Ordinea

de parcurgere a conținuturilor este cea stabilită în coloana „Unități de conținut”, însă repartizarea numărului de ore pentru fiecare temă se poate ajusta în funcție de dificultatea subiectelor, de nivelul competențelor formate anterior și de ritmul de învățare al elevilor.

Disciplina are o structură deschisă și dinamică, permițând integrarea permanentă a noilor mijloace și resurse digitale, astfel încât procesul educațional să reflecte evoluția continuă a tehnologiilor grafice și multimedia.

Procesul de instruire trebuie centrat pe elev ca subiect activ al învățării, vizând dezvoltarea competențelor profesionale prin activități interactive, creative și aplicative. Se recomandă utilizarea unei game variate de metode și strategii didactice, care să stimuleze participarea elevilor, gândirea critică, reflecția și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Astfel, profesorul va valorifica:

- Metode centrate pe elev, axate pe activizarea structurilor cognitive și creative, prin care elevul devine coparticipant la propria formare profesională. Acestea pot include: exercițiul practic, descoperirea dirijată, învățarea prin proiecte și învățarea prin descoperire asistată.

- Îmbinarea activităților individuale și de grup, prin alternarea exercițiilor de lucru independent (documentare, observare, editare individuală, aplicare în After Effects) cu activități colaborative (proiecte de echipă, studii de caz, realizarea unei compoziții grafice comune). Metode precum asaltul de idei, metoda mozaicului, metoda expertului, metoda 6/3/5 sau Phillips 6–6 favorizează colaborarea și stimularea creativității.

- Metode de învățare activă și colaborativă, utilizate frecvent în domeniul multimedia: *Brainstorming*, *Cafeneaua publică*, *Tehnica celor șase pălării gânditoare*, *Diagramele Venn*, *Lotus diagram*, care ajută elevii să reflecteze asupra procesului de creație vizuală și asupra impactului produselor realizate.

- Învățarea prin descoperire și investigație – elevii sunt încurajați să exploreze instrumentele aplicațiilor Adobe (Photoshop, Illustrator, After Effects) prin experimente practice, prin compararea rezultatelor vizuale și prin adaptarea soluțiilor proprii la cerințele proiectelor.

- Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning) – recomandată pentru consolidarea competențelor de procesare digitală, de integrare a textului și imaginii și de aplicare a efectelor vizuale în contexte reale de producție. Elevii pot realiza mini-proiecte (afișe, spoturi video, colaje animate, prezentări multimedia) ce pot fi ulterior evaluate public, prin expoziții sau portofolii digitale.

- Învățarea prin colaborare și comunicare – în procesul de prelucrare și analiză vizuală, activitățile de grup permit schimbul de idei și argumente, dezvoltând spiritul critic și competențele de comunicare profesională.

- Vizionarea și analiza materialelor video și multimedia – oferă exemple autentice de compoziție vizuală, efecte de mișcare și armonie între text și imagine, contribuind la dezvoltarea culturii vizuale și tehnice.

- Metode de dezvoltare a gândirii critice și reflexive, integrate în fiecare etapă a instruirii:
 - *de evocare*: brainstorming, hărți conceptuale, lectura în perechi;
 - *de realizare a sensului*: jurnalul dublu, ghidul de studiu, metoda lotus;
 - *de reflecție*: conversația dirijată, tehnica celor șase pălării gânditoare, metoda cafenelei, diagrame Venn;
 - *de încheiere*: eseul de cinci minute, fișe de autoevaluare, reflecție personală;
 - *de extindere*: interviuri, cercetări independente, colectare și analiză de date vizuale.
- Activități practice și aplicative – reprezintă elementul central al disciplinei, prin care elevii dobândesc deprinderi tehnice și artistice. Acestea pot include: exerciții de prelucrare digitală, lucrări de laborator în After Effects, realizarea de afișe, bannere, materiale grafice animate, efecte vizuale 2D și 3D.

Evaluarea se va realiza în mod continuu, prin:

- observarea activității practice a elevilor;
- evaluarea produselor multimedia realizate individual sau în echipă;
- portofoliul de lucrări (afișe, animații, colaje digitale);
- proiectul final, care valorifică competențele integrate de procesare, compoziție și optimizare vizuală;
- auto-evaluarea și reflecția asupra propriului proces de învățare.

În cadrul disciplinei „Procesarea digitală a textului și imaginii”, accentul trebuie pus pe învățarea activă, creativă și reflexivă, prin care elevul este stimulat să gândească vizual, să experimenteze și să-și dezvolte autonomia profesională, pregătindu-se pentru activitatea practică reală în domeniul multimedia.

X. Sugestii de evaluare a competențelor profesionale

Evaluarea competențelor profesionale la disciplina „Procesarea digitală a textului și imaginii” reprezintă o componentă integrată a procesului instructiv, urmărind măsura în care elevii și-au format cunoștințele, deprinderile practice și atitudinile profesionale necesare activității în domeniul multimedia.

Evaluarea nu se limitează la verificarea rezultatelor finale, ci constituie un proces continuu de învățare și reglare, oferind profesorului informații despre progresul elevilor și sprijinindu-i pe aceștia să conștientizeze propriul nivel de formare profesională. Scopul evaluării este dublu: formativ, prin ajustarea activității de învățare în timp real, și sumativ, prin aprecierea nivelului de atingere a competențelor la finalul unităților de învățare.

Evaluarea se va realiza pe tot parcursul activităților teoretice și practice, prin probe explicite, adaptate competențelor vizate și tipului de activitate.

Metodele recomandate includ:

- observarea sistematică a comportamentului profesional – permite aprecierea interesului, perseverenței, cooperării și responsabilității în realizarea sarcinilor practice;
- investigația – verifică capacitatea elevului de a identifica soluții tehnice și creative pentru rezolvarea unei sarcini de proiect;
- autoevaluarea – dezvoltă spiritul critic și reflexiv, oferind elevului posibilitatea de a compara propriul nivel de performanță cu obiectivele și standardele curriculare;
- exercițiile practice și lucrările aplicative – evidențiază nivelul de stăpânire a tehnicilor software, calitatea execuției și coerența compoziției vizuale.

În cadrul disciplinei se vor utiliza următoarele instrumente de evaluare:

- fișe de observație – pentru înregistrarea progresului și comportamentului profesional al elevului;
- teste de verificare scrisă – cu întrebări de tip grilă, completare, alegere multiplă sau deschisă, destinate evaluării cunoștințelor teoretice;
- fișe de autoevaluare – pentru analiza critică a propriilor lucrări și identificarea punctelor forte și a aspectelor de îmbunătățit;
- lucrări grafice și compoziții digitale – prin care se evaluează aplicarea practică a cunoștințelor, utilizarea corectă a instrumentelor software, respectarea cerințelor tehnice și estetice, acuratețea execuției și originalitatea.

Pe parcursul studierii disciplinei, elevii vor elabora o serie de produse multimedia specifice procesării digitale, care vor constitui principalele probe de evaluare practică:

- compoziții vizuale ce îmbină text și imagine (afișe, postere, bannere);
- lucrări grafice cu corecție coloristică și retușare digitală;
- animații simple și efecte vizuale realizate în After Effects;
- compoziții 3D cu texturi, lumină și mișcare;
- portofoliu digital personal ce reunește produsele create pe parcursul modului.

Fiecare produs realizat va fi însoțit de o scurtă prezentare și justificare a deciziilor de design și procesare adoptate de elev, demonstrând capacitatea de argumentare și reflecție critică asupra propriei activități.

În aprecierea competențelor profesionale și a produselor finale se vor lua în considerare următoarele criterii:

1. Respectarea cerinței de proiect și a standardelor profesionale – claritatea temei, aplicarea corectă a principiilor grafice și tehnice;
2. Acuratețea execuției tehnice – utilizarea adecvată a instrumentelor software, gestionarea corectă a straturilor, măștilor, efectelor și animației;
3. Calitatea estetică a produsului – armonia vizuală, echilibrul cromatic, lizibilitatea textului, coerența compoziției;
4. Originalitatea și creativitatea – gradul de inovație și expresivitate vizuală;
5. Funcționalitatea și optimizarea multimedia – adaptarea produsului la scopul și mediul de difuzare (web, print, video);

6. Respectarea termenelor și a cerințelor de lucru – organizarea eficientă a timpului și prezentarea la termen a lucrărilor.

Evaluarea finală a disciplinei se va realiza printr-o probă practică complexă, care va consta în elaborarea și prezentarea unui proiect multimedia complet (afiș animat, spot vizual sau mini-prezentare video), în care elevul va demonstra competențele dobândite în procesarea textului, imaginii și efectelor vizuale.

Această probă va fi completată de evaluarea portofoliului digital individual, ce va include toate lucrările semnificative realizate pe parcursul semestrului, fișele de autoevaluare și reflecțiile personale privind dezvoltarea profesională.

XI. Resursele necesare pentru desfășurarea procesului de studii

Orele la disciplina *Procesarea digitală a textului și imaginii* se recomandă a se desfășura în cabinete de specialitate din unitatea de învățământ, amenajate și dotate cu echipament corespunzător.

Nr. crt.	Denumirea	Date tehnice	Numărul de stații
1	Stații de lucru (workstation)	<i>PROCESOR</i> NR. DE PROCESOARE INCLUSE - 1 NR. of Cores - min 8 NR. of Threads - min 16 Processor Base Frequency - min 3.50GHz Max Turbo Frequency - min 4.90GHz Lithography - max 14nm Cache - min 16MB SmartCache <i>MEMORIE RAM</i> MEMORIE INSTALATA - min 64GB TIP MEMORIE RAM – DDR4 FRECVENTA MEMORIE - min 2666MHz <i>UNITATE DE STOCARE</i> TIP UNITATE DE STOCARE - SSD + HDD CAPACITATE - min 500GB SSD + min 2TB HDD INTERFATA SSD- M.2 NVMe INTERFATA HDD- SATA III	1/elev

		<i>UNITATE OPTICA - DVD-RW</i> <i>PLACA VIDEO</i> TIP PLACA VIDEO - Dedicata CHIPSET VIDEO - nVidia sau analog GPU Memory - min 6GB GDDR6 Memory Interface - min 192-bit CUDA Cores - min 1530 Core Clock - min 1840 MHz MONITOR Caracteristici tehnice Diagonala ecranului min. 23,8" max. 24,5" Rezoluția ecranului min. 1920x1080 Tehnologia matricei LCD IPS Iluminarea matricei LCD LED Luminozitate min. 250 cd/m2 Timpul răspunsului max. 5 ms (G-t-G) Contrast tipic min. 1 000 : 1 Contrast dinamic min. 20 000 000 : 1 Unghiul observării pe laturile orizontală / verticală 178° / 178° @ CR > 10 : 1 TASTATURĂ ȘI MAUS (Keyboard + Mouse)	
--	--	--	--

XII. Resursele didactice recomandate elevilor

Nr. crt.	Denumirea resursei	Locul în care poate fi consultată/ accesată/ procurată resursa
1	Adobe After Effects Classroom in a Book, 2016, <u>Brian Wood</u>	https://www.pdfdrive.com/adobe-after-effects-cc-Официальный-учебный-курс-e186991834.html