

FIȘA DISCIPLINEI (licență)

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
Facultatea	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Departamentul de limbă și literatură română și științele comunicării
Domeniul de studii	Științe ale comunicării
Ciclul de studii	Licență (Învățământ cu frecvență)
Programul de studii	Media digitală

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Bazele ilustrației				
Titularul activităților de curs	conf. univ. dr. Ionel CORJAN				
Titularul activităților aplicative	asociat dr. artist vizual ing. Ana-Maria OVADIUC				
Anul de studiu	II	Semestrul	3	Tipul de evaluare	Colocviu
Regimul disciplinei	Categoriza formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC – complementară				DS
	Categoriza de opționalitate a disciplinei: DI - impusă, DO - opțională, DF - facultativă				DI

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	4	Curs	2	Laborator	2
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	56	Curs	28	Laborator	28

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	18
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	12
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	12
II d) Tutoriat	
III Examinări	2
IV Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	42
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	100
Numărul de credite	4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	
Competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	Sală de curs dotată cu videoproiector și calculatoare dotate cu soft de editare și ilustrație digitală	
Desfășurare aplicații	Laborator	Sală de laborator dotată cu videoproiector, calculatoare dotate cu soft de editare și ilustrație digitală

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	CP3 Identificarea și utilizarea strategiilor, metodelor și tehnicilor de comunicare prin intermediul mediilor digitale CP4 Realizarea și promovarea unui produs de media digitală CP5 Conceperea și implementarea planurilor de campanie de promovare a imaginii (unei organizații, unui produs, unei persoane, de promovare a unei idei și de responsabilitate socială;
Competențe transversale	

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

Obiectivul general al disciplinei	Înțelegerea mecanismelor de concepere a mesajului vizual, a interacțiunii între multiple forme de exprimare;
	Înșușirea conceptelor de reprezentare necesare pentru relaționarea dintre imagine și text în discursul vizual;

8. **Conținuturi**

Curs 1	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Introducere în evoluția culturii scrisului ca parte integrantă a artelor vizuale. Abordarea elementelor constitutive în mediul digital	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 2			
Evoluția cognitivă în culturile literate Scrieri vechi Cuvinte ilustrate în Cultura Epi-Olmecă, Cuvântul și scrierea Máya Codicele de la Dresda, Codicele Grolier Codicele de la Madrid, Codicele de la Paris Mutația simbolului	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 3			
Litera element constitutiv în vizual și narativ Scrierea cuneiformă Scrierea Lineară B Inventarea alfabetului Greaca veche și alte scrieri Litera element constitutiv în vizual și narativ Migrația și simbolistica literelor ilustrate din cuvintele creștine Mesaj obiectual	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 4			
Culturi și scrieri asiatice Arta scrierii chineze Arta scrierii și ilustrației japoneze, Manga – o lume a aparențelor; Referințe istorice ale comicului în arta japoneză	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 5			
Arta și ilustrația japoneză; continuare Tehnica ilustrației japoneze; Influența ilustrației japoneze în cultura europeană Manga veche, cuvinte baloane; Manga și cinematica ilustrației Părintele ilustrației japoneze moderne Osamu Tezuka Manga modernă - stiluri de ilustrație Influențe Manga în ilustrația românească și banda desenată; Manga internaută, telefonie mobilă și televiziune	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 6			
Formă, cuvânt, culoare în arta europeană Metafore impresioniste, cuvinte, imagini ilustrare și muzică Cuvinte flamboaiante (afișul) Influența curentului Art Nouveau în zona afișului și ilustrației de carte.	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 7			
Simbolism european - cuvânt și imagine GAUGUIN și misterul cuvintelor cântate	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 8			
Cubismul și noile concepte despre limbaj Tehnica camuflării mesajelor - Colajul și mesajul sinestezic	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 9			
Imaginea și cuvântul între universuri paralele interferențe între diferite limbaje care au la bază cuvântul și imaginea, precum și rezultatele acestor mixaje în arta contemporană;	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	

Curs 10			
Imagini diferite, același cuvânt	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 11			
Sisteme de coduri	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 12			
Cuvântul, autoportret și avatar al eului	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 13			
Interpretări iconplastice ale cuvintelor Conceptul Given –New după Gunther Kress și Theo van Leeuwen Metodă de analiză a cuvintelor desenate folosind chestionarul	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Curs 14			
Analiza imaginii cuvintelor desenate folosind conceptul Given - New Metodă de ilustrație digitală pornind de la studiul și reprezentarea cuvintelor	2	prelegerea, expunerea, conversația, prezentarea, ilustrarea, analiza	
Bibliografie 1. Ailincăi, Cornel, 2010, <i>Introducere în gramatica limbajului vizual</i> . Iași: Editura Polirom. 2. Arbore, Grigore, 1974, <i>Forma ca viziune</i> . București: Editura Meridiane. 3. Arnheim, Rudolf, 1979, <i>Artă și percepția vizuală</i> , București, Editura Meridiane. 4. Berger, René, 1978, <i>Mutația semnelor</i> , București, Editura Meridiane. 5. Boia, Lucian, 2006, <i>Pentru o istorie a imaginarului</i> , București, Editura Humanitas. 6. Calvin Inga E., 2010, <i>Māya Hieroglyphics Study Guide</i> , ediția a treia, digitalizată. 7. Cosnier, Jacques, 2002, <i>Introducere în psihologia emoțiilor și a sentimentelor</i> , Iași, Editura Polirom. 8. Drabant, Andras, 2018, <i>Bazele desenului</i> , Editura Casa. 9. Gombrich E.H. 2007, <i>Istoria artei</i> , Editura Pro Editură și Tipografie. 10. Huyghe, Réne, 1971, <i>Puterea imaginii</i> . București: Editura Meridiane. 11. Klinkenberg Jean-Marie, 2004, <i>Inițiere în semiotică generală</i> , Iași: Institutul European. 12. Madsen S. Tschudi, 1977, <i>Art Nouveau</i> , București: Editura Meridiane. 13. Morley, Simon, 2003, <i>Writing on the Wall</i> , Editura Thames and Hudson. 14. Ovadiuc, Ana-Maria, <i>Bazele ilustrației</i> , Editura AMO, Suceava, 2021, ISBN- 968 - 606 -97413-6-4 15. Peirce, Charles, 1990, <i>Semnificație și acțiune</i> , București: Editura Humanitas. 16. Seelig, Tom and Li, Yishan, 2011. <i>How to Draw Manga: A Step-by-step Guide with Over 750 Illustrations</i> . 17. Vrânceanu, Alexandra, 2002, <i>Modele literare în narațiunea vizuală. Cum citim o poveste în imagini?</i> , Editura Cavallioti, București. 18. Wallon Philippe, Cambier Anne, Engelhart Dominique, 2008, <i>Psihologia desenului la copil</i> , Editura „Treii”. 19. Zaharia D.N. 2007, <i>Istoria Artei moderne</i> . Iași: Editura Artes.			
Bibliografie minimală 1. Ailincăi, Cornel, 2010, <i>Introducere în gramatica limbajului vizual</i> . Iași: Editura Polirom. 2. Drabant, Andras, 2018, <i>Bazele desenului</i> , Editura Casa. 3. Ovadiuc, Ana-Maria, <i>Bazele ilustrației</i> , Editura AMO, Suceava, 2021, ISBN- 968 - 606 -97413-6-4			

Aplicații (laborator)			
Laborator 1	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Cunoașterea mediului de lucru Schimbarea dimensiunii imaginii	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 2	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Lucrul cu layere Lucrul cu layere –schimbarea dimensiunii unui layer selectat			

Laborator 3 Ajustarea calității imaginii	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 4 Realizarea selecțiilor Unealtă Quick selection și unealta Lasso	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 5 Retușarea imaginilor ilustrate Clonarea elementelor ilustrate (multiplicare)	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 6 Culori și linii (unealta Brush) Colorarea în mediul digital (RGB) Colorarea în mediul pentru tipografie (CYMK) Cutia de culori (Swatches)	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 7 Inserarea textelor și formelor Combinarea imaginilor		vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 8 Aplicarea filtrelor pe ilustrație Blurarea	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 9 Afișul – Unde, când și cum, elemente obligatorii în structura afișului Afișul- Practici – combinații cu diferite forme în ilustrația digitală Afișul - practică de compoziție	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 10 Ilustrație Litera de tip vigneta Practici - combinații cu diferite forme vegetale în ilustrația digitală a vignetei Structuri plastice- compoziția literei de tip vigneta care precedă sau încheie o pagină de text	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 11 Carte poștală - ilustrație prin colaj cu structuri suprapuse folosind unealta Puppet tool Carte poștală - ilustrație prin colaj cu structuri suprapuse folosind unealta Free Transform tool	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 12 Iconi digitale - reprezentarea cuvintelor	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 13 Ilustrație la monograma lui Albrecht Durer	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	
Laborator 14 Ilustrarea cuvintelor unui mini dicționar digital Analiza și interpretarea imaginii folosind metoda chestionarului	2	vizionare tutorial, exemplificare discuție, exercițiu	

Bibliografie

1. Caplin, Steve, Banks, Adam and Holmes, Nigel 2003. *The Complete Guide to Digital Illustration*. The Ilex Press Ltd.
2. Houston, Greg. 2016. *Illustration That Works: Professional Techniques for Artistic and Commercial Success*. Monacelli Studio.
3. Jackson, Wallace. 2015. *Digital Illustration Fundamentals*. Apress.
4. Loomis, Andrew. 1947. *Creative Illustration*. New York: The Viking Press. Accesibilă la <http://www.alexhays.com/loomis/Andrew%20Loomis%20-%20Creative.Illustration.pdf> sau la <https://illustrationage.files.wordpress.com/2013/04/andrew-loomis-creative-illustration.pdf>
5. Male, Alan. 2017. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective. 2nd edition*. Bloomsbury Publishing.
6. Zeegen, Lawrence. 2005. *The Fundamentals of Illustration*. AVA Publishing.

Bibliografie minimală

1. Ovadiuc, Ana-Maria, *Bazele ilustrației*, Editura AMO, Suceava, 2021, ISBN- 968 - 606 -97413-6-4
2. Illustrator tutorials. Accesibile la <https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html>

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

Piața muncii dorește din ce în ce mai mult ca viitorii absolvenți în domeniul digital media să aibă o pregătire specializată și să cunoască mecanismele de producere a limbajelor prin texte și imagini de bună calitate. Rolul acestei discipline este de a familiariza studenții cu elementele de bază ale ilustrației, conceptele cheie și modul de transmitere și receptare a mesajului în mass media

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	<ul style="list-style-type: none"> cunoașterea și folosirea adecvată a elementelor grafice (linie, formă, culoare, spațiu, text, textură, dimensiunea elementelor) cunoașterea și aplicare principiilor de design (centru de interes, echilibru, contrast, dinamism, aliniere, unitate) 	Colocvii (realizarea și prezentarea unei ilustrații)	50 %
Laborator	<ul style="list-style-type: none"> comprimarea și esențializarea informației percepute corectitudine și adecvare compozițională nivel de adecvare cromatică 	Evaluare pe parcurs (realizarea unui brief de ilustrație, realizarea de teme individuale și colective de ilustrare a unor idei și sau secvențe textuale)	50%

Standard minim de performanță

Standarde minime pentru nota 5:

- utilizarea tehnologiei și instrumentelor moderne pentru procesarea de informații specifice activităților de creație și interpretare grafică
- sintetizarea și prezentarea rezultatelor unei documentări pentru o temă dată
- explicarea raportului dintre limbajul verbal și limbajul vizual
- înțelegerea unei secvențe de text aleasă pentru ilustrare
- sintetizarea detaliilor în reprezentare

Standarde minime pentru nota 10:

- explicarea și interpretarea ideilor, proceselor, fenomenelor, stărilor și tendințelor specifice activităților de design în mediul digital
- transformarea cuvintelor în imagini
- conceperea și realizarea personajelor
- folosirea adecvată a unghiurilor
- combinarea adecvată a imaginilor

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de aplicație
24.09.2022		

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
26.09.2022	

Data aprobării în Consiliul academic	Semnătura decanului
26.09. 2022	Conf. univ dr. Luminița Elena TURCU