

## **ARTE DIGITALE ȘI MEDIA INTERACTIVE**

## **Disciplina opțională: ARTE DIGITALE ȘI MEDIA INTERACTIVE**

Curriculum la decizia elevului din oferta școlii

Nivel: liceal, clasele IX–XII

Durată: 1 oră/săptămână (35 ore/an)

### **Nota de prezentare**

Disciplina opțională „ARTE DIGITALE ȘI MEDIA INTERACTIVE” oferă elevilor oportunitatea de a explora creativitatea în spațiul digital prin utilizarea unor instrumente moderne de design, animație și comunicare vizuală. Acest opțional propune o incursiune practică și teoretică în domeniul artelor vizuale digitale, stimulând exprimarea artistică, dezvoltarea gândirii critice și cultivarea abilităților tehnice necesare în industriile creative emergente.

Prin activitățile sale, disciplina valorifică potențialul educațional al noilor tehnologii și susține dezvoltarea competențelor digitale, artistice și de colaborare, în acord cu prioritățile curriculare naționale și europene (Agenda 2030, Strategia pentru Competențe Digitale, Planul de acțiune pentru educația digitală). Elevii vor învăța să creeze ilustrații, animații, colaje și interfețe interactive, să editeze imagini și video-uri, să proiecteze conținuturi media în realitate virtuală (VR) și augmentată (AR), folosind platforme precum Adobe Creative Cloud, Blender, Unity și altele.

Acest curriculum încurajează autonomia, inovația și învățarea aplicată, contribuind la formarea unor tineri capabili să comunice vizual în mod profesionist, să-și exprime ideile prin media interactive și să construiască un portofoliu creativ personal sau colaborativ, pregătindu-i pentru posibile cariere în design grafic, media digitală, publicitate, arhitectură, arte vizuale sau dezvoltare de jocuri.

### **Competențe generale**

- 1. Explorarea și utilizarea creativă a instrumentelor digitale de design și artă vizuală**  
Dezvoltarea abilităților de lucru cu software-uri grafice și multimedia pentru exprimarea vizuală în format digital.
- 2. Proiectarea și realizarea de conținuturi media interactive și expresive**  
Crearea de lucrări grafice, animații, ilustrații sau interfețe prin îmbinarea elementelor vizuale, audio și interactive.
- 3. Aplicarea principiilor de design și compoziție vizuală în realizarea de proiecte artistice digitale**  
Utilizarea conștientă a elementelor de limbaj vizual și a regulilor de compoziție pentru exprimare artistică și comunicare eficientă.
- 4. Analiza critică și reflectivă asupra creațiilor proprii și ale altora în mediul digital**  
Dezvoltarea capacității de a evalua estetic, tehnic și etic produsele media, precum și de a-și îmbunătăți lucrările prin autoevaluare și feedback.

## Competențe specifice, conținuturi, activități de învățare, evaluare și aplicații

### 1. Explorarea și utilizarea creativă a instrumentelor digitale de design și artă vizuală

| Competențe specifice   | Conținuturi  | Activități de învățare  | Modalități de evaluare   | Aplicații utilizate   |
|--|--|---|--|---|
| 1.1 Identificarea și descrierea software-urilor și echipamentelor utilizate în arta digitală | Introducere în arta digitală și media interactive; tipuri de software; tablete grafice | Discuții ghidate, prezentări multimedia, analiză de cazuri din industrie            | Test inițial, chestionar interactiv                              | Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, Blender, Behance, Dribbble |
| 1.2 Utilizarea de bază a aplicațiilor grafice pentru realizarea de compoziții vizuale        | Instrumente de editare foto și desen digital; grafica raster și vectorială             | Ateliere de explorare: editare imagini, desen cu tabletă grafică, colaj digital     | Fișe de observație, lucrări practice evaluate prin rubrică       | Photoshop, Illustrator, Krita, Canva                                    |
| 1.3 Experimentarea unor tehnici și stiluri de exprimare artistică digitală                   | Tehnici de umbră, iluminare, texturare; stiluri vizuale (flat, realism, stilizat)      | Reproducerea unor lucrări celebre în format digital; creare de personaje și peisaje | Portofoliu grafic, autoevaluare reflexivă, feedback peer-to-peer | Photoshop, Blender (sculptură), Medibang Paint                          |
| 1.4 Integrarea elementelor de compoziție în lucrări grafice simple                           | Linie, formă, culoare, textură; principii de compoziție                                | Crearea unor afișe, colaje și ilustrații cu temă dată                               | Expoziție virtuală de lucrări, fișe de analiză estetică          | Canva, Illustrator, Photoshop, Genially                                 |

### 2. Proiectarea și realizarea de conținuturi media interactive și expresive

| Competențe specifice                                       | Conținuturi   | Activități de învățare  | Modalități de evaluare                           | Aplicații utilizate                               |
|--|---|---|--|---|
| 2.1 Crearea de ilustrații digitale originale               | Tehnici de desen digital; conceperea personajelor și a peisajelor | Ateliere de ilustrare digitală: personaje fantastice, scenarii, coperte | Portofoliu digital, prezentări în fața colegilor | Adobe Photoshop, Krita, Medibang Paint, Procreate |
| 2.2 Realizarea de grafică vectorială și design de logo-uri | Noțiuni de grafică vectorială; diferențe raster/vector;           | Exerciții practice de creare logo-uri, simboluri, infografice           | Rubrică de evaluare, peer review în perechi      | Adobe Illustrator, Inkscape, Canva                |

|   |   |  |  |  |
|---|---|--|--|--|
|   | reguli de branding vizual   |  |  |  |
| 2.3 Proiectarea de animații 2D și introducerea în animația 3D | Principii de animație, frame-by-frame, tweening; modelare 3D simplă | Crearea unei animații 2D scurte (personaj în mișcare); introducere în Blender 3D | Proiect animat, autoevaluare ghidată, feedback de grup | After Effects, Blender, Pencil2D                 |
| 2.4 Combinarea elementelor media într-un proiect expresiv     | Integrarea imaginii, textului, sunetului și mișcării                | Realizarea unui clip video sau colaj multimedia tematic                          | Prezentare proiect, rubrică de creativitate            | Premiere Pro, DaVinci Resolve, Canva, OBS Studio |

### 3. Aplicarea principiilor de design și compoziție vizuală în realizarea de proiecte artistice digitale

| Competențe specifice  | Conținuturi   | Activități de învățare  | Modalități de evaluare                                       | Aplicații utilizate                          |
|---|---|---|--|--|
| 3.1 Analiza și aplicarea principiilor de design vizual            | Elemente de design: linie, formă, culoare, textură; principii de compoziție | Exerciții de analiză și recreare de lucrări grafice; compoziții proprii pe teme propuse | Fișe de analiză, rubrică estetică, comparații „înainte/după” | Canva, Illustrator, Google Slides            |
| 3.2 Proiectarea de interfețe vizuale (UI) simple                  | Noțiuni de UI/UX; wireframe, prototipuri; accesibilitate și interactivitate | Crearea unui mock-up de aplicație mobilă sau pagină web                                 | Prezentare de proiect, fișă de feedback colegial             | Figma, Adobe XD, Miro                        |
| 3.3 Integrarea principiilor vizuale în creații multimedia         | Structurarea conținutului; ierarhia vizuală; design responsive              | Proiectarea unui afiș animat sau a unui banner interactiv                               | Prezentare practică, rubrică de evaluare creativă            | Canva, Genially, Adobe Express               |
| 3.4 Adaptarea compoziției vizuale în funcție de public și context | Public țintă, mesaj, stil vizual; branding și identitate vizuală            | Simulare campanie vizuală: educațională, socială, culturală                             | Pitch de prezentare, vot peer-to-peer, reflecție scrisă      | Adobe Illustrator, PowerPoint, Adobe Express |

### 4. Analiza critică și reflectivă asupra creațiilor proprii și ale altora în mediul digital

| Competențe specifice                 | Conținuturi                            | Activități de învățare             | Modalități de evaluare  | Aplicații utilizate              |
|--------------------------------------|--|------------------------------------|-------------------------|----------------------------------|
| 4.1 Formularea de opinii argumentate | Analiza estetică, etică, funcțională a | Dezbateri ghidate pe teme vizuale; | Eseu vizual, prezentări | Google Slides, Canva, Mentimeter |

|   |   |   |   |                                   |
|---|---|---|---|-----------------------------------|
| privind produse media vizuale                                   | produselor vizuale  | comparații între stiluri  | interactive, Kahoot                                       |                                   |
| 4.2 Autoevaluarea procesului de creație                         | Jurnal reflexiv, rubrici de autoevaluare, feedback structurat | Scriere de jurnal creativ digital; reflecție ghidată după fiecare etapă | Portofoliu reflexiv, jurnal digital, interviu de evaluare | Google Docs, Padlet, Miro         |
| 4.3 Revizuirea și îmbunătățirea lucrărilor pe baza feedbackului | Etapele unui proces creativ iterativ; învățare din greșeli    | Editare colaborativă, peer review, expoziții digitale                   | Grilă de revizuire, rubrici formative, feedback asincron  | Behance, Padlet, Google Workspace |
| 4.4 Prezentarea și argumentarea lucrărilor proprii              | Comunicarea intenției artistice; storytelling vizual          | Prezentări publice, pitch de proiecte, postări online                   | Evaluare orală, prezentare cu suport vizual, vot colegial | Genially, Prezi, OBS Studio       |

## Planificare anuală – Arte Digitale și Media Interactive

| Unitatea de învățare                                 | Competențe specifice | Conținuturi                                       | Nr. de ore alocate | Săptămâna | Observații/Evaluare         |
|--|----------------------|---|--------------------|-----------|-----------------------------|
| 1. Introducere în arte digitale și media interactive | 1.1, 1.2             | Definirea artei digitale; software și echipamente | 1                  | 1         | Discuții, test inițial      |
| 1. Introducere în arte digitale și media interactive | 1.1                  | Tipuri de software și exemple de lucrări          | 1                  | 2         | Analiză de caz, chestionar  |
| 1. Introducere în arte digitale și media interactive | 1.2                  | Editare imagine – bazele Photoshop                | 1                  | 3         | Lucrări practice            |
| 1. Introducere în arte digitale și media interactive | 1.3                  | Stiluri de exprimare artistică digitală           | 1                  | 4         | Portofoliu vizual           |
| 1. Introducere în arte digitale și media interactive | 1.4                  | Principii de compoziție vizuală                   | 1                  | 5         | Fișe de analiză, comparații |
| 1. Introducere în arte digitale și media interactive | 1.4                  | Afiș digital tematic                              | 1                  | 6         | Expoziție de grup, feedback |
| 2. Producție vizuală digitală                        | 2.1                  | Ilustrații digitale – personaje și peisaje        | 1                  | 7         | Prezentare de proiect       |

|  |     |  |   |    |                         |
|--|-----|--|---|----|-------------------------|
| 2. Producție vizuală digitală                | 2.2 | Grafica vectorială – introducere și logo | 1 | 8  | Rubrică de evaluare     |
| 2. Producție vizuală digitală                | 2.2 | Infografice educaționale                 | 1 | 9  | Fișă de observație      |
| 2. Producție vizuală digitală                | 2.3 | Animație 2D – principii și exemple       | 1 | 10 | Proiect animat          |
| 2. Producție vizuală digitală                | 2.3 | Introducere în animația 3D cu Blender    | 1 | 11 | Fișe de lucru           |
| 2. Producție vizuală digitală                | 2.4 | Colaj multimedia expresiv                | 1 | 12 | Prezentare practică     |
| 2. Producție vizuală digitală                | 2.4 | Clip video scurt – temă socială          | 1 | 13 | Evaluare colaborativă   |
| 3. Design de interfață și comunicare vizuală | 3.1 | Elemente de design UI – exemple          | 1 | 14 | Discuții ghidate        |
| 3. Design de interfață și comunicare vizuală | 3.2 | Wireframe-uri și mockup-uri UI           | 1 | 15 | Prototip practic        |
| 3. Design de interfață și comunicare vizuală | 3.3 | Design de afiș animat                    | 1 | 16 | Rubrică de creativitate |
| 3. Design de interfață și comunicare vizuală | 3.4 | Campanie vizuală educativă               | 1 | 17 | Pitch de prezentare     |
| 3. Design de interfață și comunicare vizuală | 3.4 | Identitate vizuală și branding           | 1 | 18 | Analiză comparativă     |

|  |         |   |   |       |                             |
|--|---------|---|---|-------|-----------------------------|
| 4. Reflecție, analiză și proiect final | 4.1     | Analiza unei lucrări digitale               | 1 | 19    | Eseu vizual                 |
| 4. Reflecție, analiză și proiect final | 4.2     | Scrierea jurnalului reflexiv                | 1 | 20    | Google Docs / Padlet        |
| 4. Reflecție, analiză și proiect final | 4.3     | Îmbunătățirea lucrării pe baza feedbackului | 1 | 21    | Revizie ghidată             |
| 4. Reflecție, analiză și proiect final | 4.4     | Prezentarea proiectului personal            | 1 | 22    | Evaluare orală              |
| 4. Reflecție, analiză și proiect final | 4.1–4.4 | Proiect final – dezvoltare                  | 3 | 23–25 | Etape de lucru monitorizate |
| 4. Reflecție, analiză și proiect final | 4.1–4.4 | Prezentarea publică a proiectelor           | 2 | 26–27 | Feedback colegial           |
| 4. Reflecție, analiză și proiect final | -       | Recapitulare, autoevaluare, concluzii       | 1 | 28    | Fișă de autoevaluare        |

## **Sugestii metodologice**

Metode de predare:

- Învățare prin proiect, învățare bazată pe probleme (PBL), ateliere multimedia
- Exerciții practice și lucru colaborativ
- Storytelling digital, învățare prin descoperire
- Gamificare și simulări interactive
- Invitați speciali din industrie (designeri, artiști digitali, programatori creativi)

Strategii de organizare:

- Portofolii creative individuale și de grup
- Expoziții digitale ale lucrărilor elevilor
- Ateliere tematice (grafică vectorială, animație, UI/UX, AR/VR)
- Utilizarea platformelor online pentru feedback și colaborare asincronă

## **Modalități de evaluare**

- Evaluare continuă bazată pe progresul elevului
- Portofolii digitale și fișe de autoevaluare
- Rubrici de performanță pentru proiectele vizuale
- Feedback colegial (peer review) și reflecție scrisă
- Prezentări interactive și evaluare orală a proiectelor finale
- Jurnale reflexive și interviuri de evaluare

## Bibliografie

### Instrumente și platforme grafice:

- <https://www.adobe.com/ro/products/photoshop.html>
- <https://www.adobe.com/ro/products/illustrator.html>
- <https://www.adobe.com/ro/products/aftereffects.html>
- <https://www.blender.org/>
- <https://www.canva.com/>
- <https://inkscape.org/>
- <https://krita.org/>
- <https://www.figma.com/>
- <https://miro.com/>
- <https://genial.ly/>
- <https://padlet.com/>

### Editare video și animație:

- <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>
- <https://www.adobe.com/ro/products/premiere.html>
- <https://obsproject.com/>
- <https://www.finalcutpro.com/>

### Platforme pentru portofolii și feedback:

- <https://www.behance.net/>
- <https://dribbble.com/>
- <https://www.prezi.com/>
- <https://docs.google.com/>
- <https://chat.openai.com/>

### AR/VR și dezvoltare de jocuri:

- <https://unity.com/>
- <https://www.unrealengine.com/>