

**UNIVERSITATEA TEHNICĂ**

DIN CLUJ-NAPOCA

FIȘA DISCIPLINEI**1. Date despre program**

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Autovehicule Rutiere, Mecatronică și Mecanică
1.3 Departamentul	Mecatronică și Dinamica Mașinilor
1.4 Domeniul de studii	Inginerie Mecanică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Mecanică Fină și Nanotehnologii
1.7 Forma de învățământ	IF- învățământ cu frecvență
1.8 Codul disciplinei	27.00

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Grafică asistată de calculator				
2.2 Titularul de curs	Șef lucrări dr. ing. Monica Bălcău, monica.balcau@auto.utcluj.ro				
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Șef lucrări dr. ing. Monica Bălcău, monica.balcau@auto.utcluj.ro Asistent dr. ing. Călin Prodan, vasilie.prodan@auto.utcluj.ro				
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	C
2.7 Regimul disciplinei	Categorica formativă				DF
	Opționalitate				DI

3. Timpul total estimate

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	din care:	3.2 Curs	1	3.3 Seminar	0	3.3 Laborator	2	3.3 Proiect	0
3.4 Număr de ore pe semestru	42	din care:	3.5 Curs	14	3.6 Seminar	0	3.6 Laborator	28	3.6 Proiect	0
3.7 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru:										
(a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe										13
(b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren										10
(c) Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri										10
(d) Tutoriat										-
(e) Examinări										3
(f) Alte activități:										-
3.8 Total ore studiu individual (suma (3.7(a))...3.7(f)))					33					
3.9 Total ore pe semestru (3.4+3.8)					75					
3.10 Numărul de credite					3					

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Desen Tehnic I, Desen Tehnic II
4.2 de competențe	Vedere în spațiu, Cunoașterea Desenului Tehnic, Operare pe calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	FARMM Cluj-Napoca
--------------------------------	-------------------



5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului	FARMM Cluj-Napoca
---	-------------------

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	• Să cunoască Geometrie Descriptivă • Să cunoască Desen Tehnic • Să aibă cunoștințe generale de operare pe calculator • Să fie capabil de a se adapta la programe de proiectare asistată folosind principiile modelării parametrice După parcurgerea disciplinei studenții vor fi capabili: - să execute complet o documentație tehnică pe calculator - să proiecteze un reper - să proiecteze un ansamblu mecanic • Să deprindă modelarea principalelor clase de piese mecanice care intră în componența unui ansamblu cu ajutorul SolidWORKS. După parcurgerea disciplinei studenții vor fi capabili: - să realizeze modelarea pieselor și obiectelor 3D; - să realizeze asamblarea pieselor modelate; să execute desene tehnice și de ansamblu cu ajutorul SolidWORKS.
Competențe transversale	• Promovarea raționamentului logic, a aplicabilității practice, a evaluării și autoevaluării în luarea deciziilor. • Realizarea activităților specifice muncii în echipă. • Promovarea spiritului de inițiativă, a dialogului, a cooperării, atitudinii pozitive și respectului față de ceilalți dar și continua îmbunătățirea a propriei activități. Autoevaluarea obiectivă a nevoii de formare profesională continuă în scopul adaptării la dinamica și cerințele pieței muncii, dar și în scopul dezvoltării personale și profesionale.

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Dezvoltarea de competențe în domeniul proiectării asistate de calculator.
7.2 Obiectivele specifice	Să modeleze și să pregătească documentația privind reperele și ansamblele mecanice.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Tehnici de reprezentare grafică 3D cu ajutorul SolidWorks. Schițarea. Elemente de editare	2	Expunere	
Suprafețe și corpuri frecvent utilizate. Modelare 3D, Features.	2		
Construcții geometrice auxiliare. Comenzi de editare 3D.	2		
Modelarea suprafeței. Mediul Sheet Metal.Schița 3D. Profile și suduri.	2	Discuții	
Mediul Assembly.	2		
Mediul Drawing. Reguli și metode de cotare Setarea variabilelor de sistem și de cotare. Reguli de alcătuire a desenului de ansamblu.	2	Predare interactivă	
SolidWorks Motion. Realizarea unei animații salvată în format avi. Photoworks.	2		


Bibliografie

1. Notițe de curs încărcate pe platforma Teams.
2. Andrei Kiraly, Monica Bălcău, Grafică cu SolidWorks, Cluj-Napoca, Editura MEGA, 2015, ISBN 978-606-543-591-9.
3. Andrei Kiraly, Monica Bălcău, GRAFICĂ PE CALCULATOR SolidWorks – Îndrumător, Cluj-Napoca, Editura MEGA, 2011, ISBN 978-606-543-141-6.
4. Andrei Kiraly, Monica Bălcău, GRAFICĂ PE CALCULATOR SolidWorks – Îndrumător de lucrări, Cluj-Napoca, Editura MEGA, 2010, ISBN 978-606-543-068-6.
5. Kiraly A., Bălcău M., Grafică pe calculator, SOLIDWORKS, Îndrumător de lucrări, Editura RISOPRINT 2008, ISBN 978-973-751-956-6.
6. Kiraly A., Bălcău M., Grafică pe calculator, SOLIDWORKS, Îndrumător de lucrări, Editura MEGA 2010, ISBN 978-606-543-068-6.
7. Kiraly A., Bălcău M., Grafică pe calculator, SOLIDWORKS, Îndrumător de lucrări, Editura MEGA 2011, ISBN 978-606-543-141-6.
8. Kiraly A., - Grafica pe Calculator, UTPRES Cluj-Napoca, 2003, ISBN 973-35153-0-0.
9. Kiraly A., - Grafica ingineriasca, Editura UTPRES, Cluj-Napoca, 2003, ISBN 973-8396-72-3.

8.2 Seminar / laborator / proiect	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Mediul Part. Modelarea unei piese	2		
Mediul Part. Modelarea unei bieie	2		
Mediul Part. Modelarea folosind comenda Sweep - Șurub - Arc Clepsidră	2		
Mediul Part. Modelarea avansată folosind comanda Loft, - Ciocan și aspiratie	2		
Mediul Part. Modelarea avansată folosind comanda Loft, -Galerie	2		
Mediul Part. Suprafețe complexe. Modelarea unei caroserii auto	2		
Mediul Sheet Metal. Modelare unor piese de tablă. Desfășurate.	2		
Mediul Welding. Subansamblu sudat folosind elemente structurale	2		
Mediul Assembly. Asamblarea folosind repere existente.	2		
Mediul Drawing . Desenul de execuție. Cotarea completă a unui reper	2		
Mediul Drawing. Desenul de ansamblu. Tabel de componență.	2		
SolidWorks Motion. Realizarea unei animații.	2		
Photoworks. Atașarea de aparențe pieselor ambelajului (culori, texturi); Crearea și poziționarea unei scene cu lumini si camere video; randarea unei imagini finale cu Photoview 360	2		
Colocviu Realizarea de repere, ansamblu, desene de execuție, desen de ansamblu.	2		

Bibliografie

1. Notițe de curs încărcate pe platforma Teams.
2. Andrei Kiraly, Monica Bălcău, Grafică cu SolidWorks, Cluj-Napoca, Editura MEGA, 2015, ISBN 978-606-543-591-9.

