

FIȘA DISCIPLINEI
pentru anul universitar 2021/22
(in baza OM nr. 5703/2011)

Aprobat prin decizia Consiliului
Facultății nr. 658/08.09.2021

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Sapientia din Cluj-Napoca
1.2. Facultatea/ DSPP	Științe Economice, Socio-Umane și Inginerești din Miercurea Ciuc
1.3. Domeniul de studii	Inginerie și management în agricultură și dezvoltare rurală
1.4. Ciclul de studii	Licență
1.5. Programul de studiu	Inginerie și management în alimentație publică și agroturism
1.6. Calificarea	Inginer

2. Date despre disciplină

2.0. Departamentul				Departamentul de Bioinginerie							
2.1. Denumirea disciplinei				Grafică asistată de calculator							
2.2. Tipul activității				Asistat integral		Asistat parțial:		Neasistat			
2.3. Titularul disciplinei /Titularul cursului				Dr. ing. Orbán Kálmán-Csongor							
2.4. Titularul(ii) activităților de			seminar		-						
			laborator		Dr. ing. Orbán Kálmán-Csongor						
			proiect		-						
2.5. Anul de studiu		I	2.6. Semestrul		1	2.7. Forma de verificare		E	2.8. Tipul disciplinei		DF
2.9. Categoria formativă		F	2.10 Categoria disciplinei		-	2.11. Codul disciplinei		CBMM0081			

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	4	Din care: 3.2. curs	0	3.3. seminar / laborator/ proiect/ practică	4
3.4. Total ore din planul de învățământ	56	Din care: 3.5. curs	0	3.6. seminar/ laborator/ proiect/ practică	56
3.7. Numărul de puncte de credit conform planului de învățământ					3
3.8. Total ore pe semestru					75
3.9. Total ore studiu individual					19
3.10. Distribuția fondului de timp:					ore
a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					5
b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					4
c) Pregătire seminarii /laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					8
d) Tutoriat					-
e) Examinări					2
f) Alte activități:					-

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competențe	Cunoștințe de bază de matematică și de calculatoare.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. De desfășurare a cursului	Nu este cazul
5.2. De desfășurare a seminarului/laboratorului/proiectului/practicii	Sală de curs cu capacitate de minim 15 locuri cu calculatoare, dotată cu tablă, videoproiector, și acces la internet.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	C4 Gestionarea sistemelor de informații: aplicații software – operare și customizare, bazate pe indicatori specifici domeniului.
Competențe transversale	CT1 Aplicarea, în mod responsabil, a principiilor normelor și valorilor eticii profesionale în realizarea sarcinilor profesionale și identificarea obiectivelor de realizat, a resurselor disponibile, a etapelor de lucru, a duratelor de execuție, a termenelor de realizare și a riscurilor aferente

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Geometria descriptivă este o disciplină, care asigură pentru fiecare tehnician, cultura tehnică necesară. Tot odată asigură bazele de descrierea grafică în plan și în 3D al elementelor (corpuri geometrice, piese) necesare pentru toate activități tehnice generale ingineresti. Cu învățarea programului Sketchup inginerul de management va avea capacitatea de a vizualiza proiecte și planuri.
7.2. Obiectivele specifice	Învățarea tehnicile de vizualizare al unui instrument, mobilier, sau un complex turistic.

8. Conținuturi

8.3. Laborator	Metode de predare	Fond de timp alocat / Observații
1. Prezentarea generală a disciplinei. Prezentarea uneltelor de descriere: hârtie de desen, elemente de cotare, tipuri de linii și dimensionare	Prelegere clasică în care se inserează studii de caz.	4 ore
2. Prezentarea generală a programului Sketchup. Utilizarea metodelor de editare primare.		4 ore
3. Metode de editare secundare.		8 ore
4. Gruparea elementelor și utilizarea acestuia în structuri complexe.		8 ore
5. Tehnici de bază de editare		8 ore
6. Căutarea și inserarea modelelor		8 ore

7. Inserarea reliefurilor și folosirea uneltei Sandbox		8 ore
8. Generarea imaginilor și animațiilor.		8 ore
Bibliografie <ul style="list-style-type: none"> Orbán Csongor, Grafică asistată de calculator, 2019, note de curs în format electronic https://drive.google.com/drive/folders/1sKX-PUbcLyhVlcJP1UU17vY6trtQJwmW?usp=sharing Cline Lydia Sloan, Sketchup for interior design: 3D visualizing, designing, and space planning, Wiley, 2014, 1 exemplar în bibliotecă Recomandat: <ul style="list-style-type: none"> www.sketchup.com www.sketchupschool.com 		

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

Correspunde cu conținutul disciplinei similare predate la Facultatea de Arhitectură de Interior, Universitatea Arhitectură și Urbanism "Ion Mincu"-București, specializarea Arhitectură de interior, conform cu <https://www.uauim.ro/facultati/interior/interior/discipline-obligatorii/sfa-19/>

10. Evaluare

A. Condiții de îndeplinit pentru prezentarea la evaluare:

Prezența la laborator este obligatorie. Recuperarea a activităților restante este posibil prin clase speciale.

B. Criterii, metode și ponderi în evaluare:

Tip activitate		10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs		-	-	-
10.5.	Seminar	-	-	-
	Laborator	Cunoștințe teoretice însușite -cantitatea, corectitudinea, acuratețea în utilizarea cunoștințelor pentru soluționarea unor cazuri concrete.	Examen	100%
	Proiect	-	-	-
	Practică	-	-	-
10.6. Standard minim de performanță				
Utilizarea programului Sketchup				

Data completării

Semnătura titularului disciplinei

Semnătura titularului/rilor de aplicații

.....

.....

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

.....

Semnătura responsabilului programului de studii

.....