



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
1.2 Facultatea	Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației
1.3 Departamentul	Echipamente pentru Procese Industriale
1.4 Domeniul de studii	Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Specializarea	Electronică aplicată

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	Grafică asistată de calculator - Modelare și design 3D Computer-aided design- 3D modeling and design						
2.2 Titularul activităților de curs	S.I./Lect. Dr. Gheorghita Tomescu						
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator	S.I./Lect. Dr. Gheorghita Tomescu						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	I	2.6. Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	Op
2.8 Tipul disciplinei	F	2.9 Codul disciplinei	04.F.03.A.008	2.10 Tipul de notare	Nota		

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	Din care: 3.2 curs	1.00	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28.00	Din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate Pregătire seminarii/ laboratoare/proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					22
Tutorat					
Examinări					
Alte activități (dacă există):					
3.7 Total ore studiu individual	22.00				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Nu este cazul
4.2 de rezultate ale învățării	Nu este cazul

5. Condiții necesare pentru desfășurarea optimă a activităților didactice (acolo unde este cazul)

5.1 Curs	Sala cu videoproiector
----------	------------------------



5.2 Seminar/ Laborator/Proiect	Laborator proiectare, dotat cu calculatoare si soft licenta educatională (AutoDesk INVENTOR Professional). Prezența obligatorie la laboratoare (conform regulamentului studiilor universitare de licenta în UNSTPB).
-----------------------------------	--

6. Obiectiv general *(Se referă la intențiile profesorilor pentru studenți, la ceea ce studenții vor fi învățați în timpul cursului. Oferă o orientare cu privire la locul cursului în cadrul domeniului științific abordat, precum și la rolul pe care acesta îl are în cadrul specializării studiate. Vor fi descrise de o manieră generală tematicile abordate, justificarea includerii cursului în planul de învățământ al specializării studiate etc.)*

Aceasta disciplina urmareste formarea de abilități în domeniul designului, desenului și proiectării reperelor și ansamblurilor mecanice în care sunt utilizate componente și circuite electronice (implementate în industriile auto si aeronautica, robotică, producția bunurilor de larg consum etc.). Marea majoritate a produselor industriilor actuale sunt realizate ca urmare a fuziunii tehnologice: mecanica/optica-electronica-informatica. In practica ingineriasca aceasta intrepatrundere a domeniilor face necesara existenta unui limbaj tehnic comun acestor specializari. In acest moment domeniile nu pot exista si performa independent.

7. Competențe *(Capacitatea dovedită de a utiliza cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice în situații de muncă sau de studiu și pentru dezvoltarea profesională și personală. Reflectă cerințele angajatorilor.)*

Specifice	
Transversale (generale)	

8. Rezultatele învățării *(Sunt enunțuri sintetice referitoare la ceea ce un student va fi capabil să facă sau să demonstreze la finalizarea unui curs. Rezultatele învățării reflectă realizările studentului și mai puțin intențiile profesorului. Rezultatele învățării informează studenții despre ceea ce se așteaptă de la ei din punct de vedere al performanței, pentru a obține notele și creditele dorite. Sunt definite în termeni concreți, folosind verbe similare exemplelor de mai jos și indică ceea ce se va urmări prin evaluare. Rezultatele învățării vor fi astfel redactate încât să fie evidențiată clar relația față de competențele definite la punctul 7.)*

Cunoștințe	Rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu. Pot fi teoretice și/sau factice.
Competențe	Înțelege modul de modelare a unui reper folosind tehnicile CAD Înțelege principiile asamblării diferitelor repere folosind tehnicile CAD Cunoaște care sunt aplicatiile acestor tehnici CAD: proiectare , printare 3D, scanare 3D, inginerie invers -Înțelege principiile și conceptele specifice unei activități de proiectare a unui echipament



Aptitudini	Capacitatea de a aplica cunoștințe și de a utiliza know-how pentru a duce la îndeplinire sarcini și a rezolva probleme. Aptitudinile sunt descrise ca fiind cognitive (implicând utilizarea gândirii logice, intuitive și creative) sau practice (implicând dexteritate manuală și utilizarea de metode, materiale, unelte și instrumente). Aplică tehnici moderne de proiectare asistată de calculator (utilizează soft specializat pentru modelare 3D repere și asamblarea echipamentului proiectat). Formarea de abilități în domeniul designului, desenului și proiectării cu ajutorul calculatorului. Formarea și dezvoltarea capacității de citire și interpretare a desenelor 2D și 3D Elaborarea de proiecte de complexitate mică/medie din domeniile electronicii aplicate Formarea și dezvoltarea capacității de citire și interpretare a desenelor 2D și 3D Elaborarea de proiecte de complexitate mică/medie din domeniile electronicii aplicate
Responsabilitate și autonomie	Capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale. Se informează, documentează și interpretează informații din surse bibliografice și standarde Demonstrează receptivitate pentru contexte noi de învățare. Comunică și colaborează cu ceilalți colegi și cadre didactice în desfășurarea activităților didactice Demonstrează autonomie în organizarea situației/contextului de învățare sau a situației problemă de rezolvat Respectă principiile de etică academică, citând corect sursele bibliografice utilizate. Conștientizează valoarea contribuției sale în domeniul ingineriei la identificarea de soluții viabile/sustenabile care să rezolve probleme din viața socială și economică (responsabilitate socială). Aplică principii de etică/deontologie profesională în analiza impactului tehnologic al soluțiilor propuse în domeniul de specialitate asupra mediului înconjurător

9. Metode de predare (Se vor avea în vedere metode care să asigure predarea centrată pe student. Se va descrie modul în care se asigură participarea studenților la stabilirea propriului parcurs de învățare, cum se identifică eventualele rămânări în urmă și ce măsuri remediale se adoptă în astfel de cazuri.)

Pornindu-se de analiza caracteristicilor de învățare ale studenților și de la nevoile lor specifice, procesul de predare va explora metode de predare atât expositive (prelegerea, expunerea), cât și conservative-interactive, bazate pe modele de învățare prin descoperire facilitate de explorarea directă și indirectă a realității (experimentul, demonstrația, modelarea), dar și pe metode bazate pe acțiune, precum exercițiul, activitățile practice și rezolvarea de probleme.

În activitatea de predare vor fi utilizate prelegeri, în baza unor prezentări Power Point sau diferite filmulețe care vor fi puse la dispoziția studenților.

10. Conținuturi

CURS		
Capitolul	Conținutul	Nr. ore
1	Introducere CAD-CAE-CAM. Imprimarea 3D. Inventor Professional -interfața, principii de modelare, arhitectura unui proiect	2
2	Comenzi de desenare a schitelor, aplicarea constrângerilor geometrice și dimensionale Comenzi de modelare 3D	4
3	Utilizarea comenzilor de modelare pentru piese cu pereți subțiri-Sheet metal	2
4	Asamblare și simulare dinamică.	4



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



5	Realizarea desenelor de executie. Principii de reprezentare si standarde de realizare a desenelor tehnice.	2
	Total:	14

Bibliografie:

Bibliografie:

1. Tomescu Gheorghita, Modelare si design 3D, Note de curs, Platforma Moodle
2. Christopher F. Sikora- INVENTOR Introduction to CIM 2018, Vertanux, 2018
3. Máximo Obregón Ramos- AutoDesk INVENTOR -Nivel I- Universidad Nacional de Ingeniería Facultad de Ingeniería Mecánica, Centro de Cómputo
4. Sham Tickoo - Autodesk Inventor 2016 for Designers- Purdue University Calumet - CADCIM Technologies, 2015 <http://ebooks.cadcim.com>
5. Autodesk Inventor Simulation 2018(Analysis&Simulation: Getting Started), www.autodesk.com

LABORATOR

Nr. crt.	Conținutul	Nr. ore
1	Modelare 3D- piese cu diferite configuratii	6
2	Modelare piese cu pereti subtiri- Sheet metal	2
3	Asamblare si simulare dinamica	4
4	Desenul de executie - aplicatie	2
	Total:	14

Bibliografie:

Bibliografie:

- Tomescu Gheorghita, Modelare si design 3D, Lucrari de laborator, Platforma Moodle
- Christopher F. Sikora- INVENTOR Introduction to CIM 2018, Vertanux, 2018
- Máximo Obregón Ramos- AutoDesk INVENTOR 2017-Nivel I- Universidad Nacional de Ingeniería Facultad de Ingeniería Mecánica, Centro de Cómputo
- Sham Tickoo - Autodesk Inventor 2016 for Designers- Purdue University Calumet - CADCIM Technologies, 2015 <http://ebooks.cadcim.com>
- Ionut Ghionea, Proiectare asistata de calculator in 3D cu AutoCAD Indrumar de laborator, Editura Bren 2005

11. Evaluare

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs	Realizarea obligațiilor caracteristice activității de verificare finala	Verificarea finala	20
11.5 Seminar/laborator/proiect	Realizarea obligațiilor caracteristice activității de laborator, intocmirea temei de sustinerea colocviului de laborator	Verificare pe parcurs (participarea si rezolvarea lucrarilor de laborator) Tema de casa	80
11.6 Condiții de promovare			



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



Rezultatul evaluării finale la o disciplină rezultă din însumarea punctelor alocate fiecărei activități din cadrul disciplinei (puncte ale căror sumă este 100), iar punctajul total se transformă în notă (de la 1 la 10) prin împărțire la 10 și rotunjire (cu excepția notei 5 care se obține prin trunchiere).

12. Coroborarea conținutului disciplinei cu așteptările reprezentanților angajatorilor și asociațiilor profesionale reprezentative din domeniul aferent programului, precum și cu stadiul actual al cunoașterii în domeniul științific abordat și practicile în instituții de învățământ superior din Spațiul European al Învățământului Superior (SEİS)

Data completării

Titular de curs

Titular(i) de aplicații

25.09.2025

S.l./Lect. Dr. Gheorghita
Tomescu

S.l./Lect. Dr. Gheorghita
Tomescu

Data avizării în departament

Director de departament

Data aprobării în Consiliul
Facultății

Decan

26.09.2025

Prof. Dr. Mihnea Udrea