

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DIN ORADEA
1.2 Facultatea	INGINERIE ENERGETICĂ ȘI MANAGEMENT INDUSTRIAL
1.3 Departamentul	TEXTILE-PIELĂRIE ȘI MANAGEMENT INDUSTRIAL
1.4 Domeniul de studii	INGINERIE ȘI MANAGEMENT
1.5 Ciclul de studii	LICENȚĂ
1.6 Programul de studii/Calificarea	INGINERIE ECONOMICĂ INDUSTRIALĂ

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Grafică asistată de calculator						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf.univ. dr. ing. ȘUTEU Marius Darius						
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf.univ. dr. ing. ȘUTEU Marius Darius						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	III	2.6 Tipul de evaluare	Vp.	2.7 Regimul disciplinei	I

(I) Impusă; (O) Opțională; (F) Facultativă

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp ore					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20 ore
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					12 ore
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10 ore
Tutoriat					0 ore
Examinări					2 ore
Alte activități.....					0 ore
3.7 Total ore studiu individual	44				
3.9 Total ore pe semestru	100				
3.10 Numărul de credite	4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	
4.2 de competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală de curs, dotată cu laptop, videoproiector și software adecvat.
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	Sală de laborator, dotată cu rețea de calculatoare, conexiune internet, laptop, videoproiector și software adecvat.

6.1. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	- Explicarea și interpretarea documentației tehnice, economice și manageriale, a desenelor de execuție și de ansamblu, a diagramelor, imaginilor și graficelor, precum și a notațiilor asociate acestora care descriu situații, procese și proiecte specifice domeniului. - Utilizarea aplicațiilor software și a tehnologiilor informaționale pentru rezolvarea de sarcini specifice ingineriei și managementului.
Competențe transversale	Identificarea oportunităților de formare continuă și utilizarea eficientă, pentru propria dezvoltare, a surselor informaționale și a resurselor de comunicare și formare profesională asistată (portaluri Internet, aplicații software de specialitate, cursuri on-line etc.) atât în limba română, cât și într-o limbă de circulație internațională

6.2. Rezultatele așteptate ale învățării

Cunoștințe	Studentul/absolventul are cunoștințe despre sisteme digitale și modele de afaceri online -Studentul/absolventul identifică și descrie principii de inginerie economică și managerială, caracteristici ale pachetelor software pentru asistarea activităților din domeniu.
Aptitudini	Studentul/absolventul aplică TIC în management și comunicare -Studentul/absolventul apreciază calitatea și identifică limitele conceptelor, simbolizărilor și reprezentărilor specifice domeniului. -Studentul/absolventul selectează și aplică concepte, principii și metode pentru rezolvarea problemelor particulare în elaborarea documentației tehnice, economice și manageriale. -Studentul/absolventul aplică standardele de sănătate și siguranță în rezolvarea sarcinilor specifice ingineriei și managementului.
Responsabilitate și autonomie	Studentul/absolventul manifestă responsabilitate în utilizarea etică a tehnologiilor digitale -Studentul/absolventul documentează, descrie și gestionează procese specifice managementului proiectelor ingineresti cu preluarea diferitelor roluri în echipă și prezentarea rezultatelor. -Studentul/absolventul dezvoltă abilități de lucru și de comunicare pentru colaborarea eficientă în îndeplinirea sarcinilor specifice ingineriei și managementului. -Studentul/absolventul inițiază și gestionează acțiuni pentru actualizarea cunoștințelor profesionale specifice domeniului

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	▪ Disciplina are ca principal obiectiv însușirea limbajului grafic specific domeniului ingineresc, a modurilor de reprezentare a obiectelor, a procedurilor de elaborare a documentației grafice pentru un produs. Se urmărește ca studenții să poată aplica noțiunile învățate la cursurile de grafică pe calculator, în aplicații practice din domeniul graficii pe calculator, design industrial.
7.2 Obiectivele specifice	▪ După promovarea disciplinei, studenții trebuie să aibă abilitatea de a aplica noțiunile învățate la cursul de grafică pe calculator, în aplicații practice.

8. Conținuturi

8.1 Curs (C)	Metode de predare	Obs.
8.1.1. Noțiuni introductive Curs introductiv. Prezentarea obiectivelor cursului, tematicii disciplinei, bibliografiei, modului de evaluare pe parcurs și a celui de evaluare finală, precum și realizarea altor clarificări necesare. Direcții și tendințe.	Prelegerea participativă, expunerea cu mijloace multimedia, dialogul, demonstrația, exemplificarea.	2
8.1.2. Pachete de programe utilizate pentru desenare - proiectare. Standarde generale de prezentare în grafica inginerască.	Prelegerea participativă, expunerea cu mijloace multimedia, dialogul, demonstrația, exemplificarea.	2
8.1.3. Programul CorelDRAW Lansarea aplicației CorelDRAW. Crearea unui document în CorelDRAW. Salvarea și închiderea documentelor în CorelDRAW. Formatarea paginii. Setarea atributelor liniei de contur. Lucrul cu textul, proprietățile textului, caracteristicile de bază, fonturile, instalarea fonturilor, redimensionarea și modificarea textelor, scrierea pe coloane. Proprietățile documentelor, a layout-ului, cum interacționează cu utilizatorul Efecte în Corel Darw. Imaginile bitmap și elementele bitmap, efectele bitmap.	Prelegerea participativă, expunerea cu mijloace multimedia, dialogul, demonstrația, exemplificarea.	10
8.1.4. Programul Adobe Illustrator® Interfața și spațiul de lucru. Layere/straturi/câmpuri. Panoul color. Desenarea liniilor, desenarea formelor predefinite. Moduri de desenare. Instrumente de desen: peniță, curbe, creion. Efecte și filtre. Comenzi pentru tăiere, împărțire și divizare obiecte. Planșe. Lucru cu text. Personalizarea spațiului de lucru. Selectarea și aranjarea obiectelor. Transformarea obiectelor.	Prelegerea participativă, expunerea cu mijloace multimedia, dialogul, demonstrația, exemplificarea.	14

Bibliografie		
1. Șuteu, M.D. - Gafică asistată de calculator - în format electronic CD, Editura Universității din Oradea, 2018, ISBN 978-606-10-1964-9 2. Șuteu M., Rațiu G.: Gafică asistată de calculator - Note de curs, Editura Universității din Oradea, ISBN 978-606-10-1988-5, 2018, 259 pp. 3. Bain, S., Wilkinson, N., CorelDRAW12. Ghidul oficial. Editura BicAll, București, 2006. 4. Bădulescu L., Matei, S., Bădulescu, E.,I., Inițiere în CorelDRAW, Editura ARVES București, 2008. 5. Ciobanu, L. – „Gafică asistată de calculator”, Politehnia, Iași, 2008		
8.2 Laborator (L)		
8.2.1. Comenzi pentru desenare cu aplicații practice. Efecte în Corel; ajustări, transformări, corecții de culoare, efecte tridimensionale (extrude, blend, etc) efecte artistice, clonări succesive, realizarea de gradienti, combinări de obiecte, aplicări ale umbrelor pe obiecte, gradiente între obiecte, transformarea și aducerea în perspectivă, plasarea unei imagini într-un cadru invizibil (place-insider), copierea efectelor, clonarea lor.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.2. Comenzi pentru desenare cu aplicații practice. Imaginile bitmap și elementele bitmap, efectele bitmap. Convertirea unor imagini în bitmap, convertirea unor imagini în fișiere vectoriale, vectorizarea imaginilor, setările diverse pentru transformarea în fișier vectorial.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	4
8.2.3. Lansarea în execuție a programului Adobe Illustrator. Pregătirea spațiului de lucru și descrierea instrumentelor. Realizarea schițelor grafice – fustă damă, rochie damă cu ajutorul programului Adobe Illustrator.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.4. Panoul layers. Modalitate de desen fără contur. Realizarea schiței grafice – tricou damă cu ajutorul programului Adobe Illustrator.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.5. Funcția gradient. Realizarea schiței grafice pulover damă. Inserarea unui fișier .jpg în panoul swatches utilizarea instrumentului pentru forme predefinite. Realizarea schiței grafice – jachetă damă.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.6. Realizarea unui imprimeu și inserarea acestuia ca fundal în anumite repere suprapuneri de repere realizarea schiței grafice – bluză damă.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.7. Panoul stroke panoul brushes – pensule realizarea schiței grafice – rochie damă.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.8. Efecte și filtre realizarea schiței grafice – cămașă damă.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.9. Realizarea schiței grafice – pantalon damă: Realizarea schiței grafice – palton damă.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.10. Type tool – instrumentul de scriere realizarea schiței grafice tunică damă.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.11. Realizarea schiței grafice tricou damă cu mâneci raglan cu ajutorul programului adobe illustrator.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.12. Realizarea schiței grafice tricou damă cu mâneci raglan cu ajutorul programului Adobe Illustrator. Realizarea schiței grafice blazer damă.	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
8.2.13. Magic Wand Tool – instrumentul magic wand realizarea schiței grafice jachetă cu glugă – damă. Realizarea schiței grafice – compleu sport transformation tool – instrumentul de transformare	Dezbateră, expunerea, demonstrația, rezolvarea unor probleme practice cu ajutorul calculatorului.	2
Bibliografie		

1. Șuteu, M. D., Rațiu, G. Grafică asistată de calculator - Note de laborator. Editura Universității din Oradea, 2018, ISBN 978-606-10-1969-4.
2. Șuteu, M.D. - Grafică asistată de calculator - în format electronic CD, Editura Universității din Oradea, 2018, ISBN 978-606-10-1964-9
3. Pintilie E., Ciubotaru G., Avădanei, M., Proiectarea confecțiilor textile asistată de calculator, Ed. Performantica, Iași, 2006.
4. Bain, S., Wilkinson, N., CorelDRAW12. Ghidul oficial. Editura BicAll, București, 2006.
5. Bădulescu L., Matei, S., Bădulescu, E., I., Inițiere în CorelDRAW, Editura ARVES București, 2008.
6. Danila, Daniel Mihai Gaceu, Liviu. Grafica asistată de calculator: aplicații 2D, Brașov: Editura Universității 'Transilvania', 2009.

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

- Conținutul disciplinei este în concordanță cu ceea ce se face în alte centre universitare din țară și din străinătate. Pentru o mai bună adaptare la cerințele pieței muncii, a conținutului disciplinei, au avut loc întâlniri și discuții cu membrii comunității de afaceri și asociații profesionale reprezentative din domeniul ingineriei și management-ului.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs (C)	• Prezența 80% la orele de curs;	Verificare pe parcurs prin:- teme de lucru	40%
10.5 Seminar (S)	•	-	
10.6 Laborator (L)	• Prezența 100% la orele de aplicații (laborator); • Parcurgerea aplicațiilor impuse în cadrul orelor de laborator; • 10: excelent (nivel remarcabil de cunoștințe, cu erori minore); • 8-9: foarte bine (cunoștințe peste medie, dar cu ceva erori); • 6-7: satisfăcător (nivel bun, dar cu lacune semnificative); • 5: suficient (nivelul de cunoștințe îndeplinește criteriile minime); • 0-4: eșec (ramâne de efectuat un volum semnificativ de muncă);	-Aplicații impuse în cadrul orelor de laborator. -Verificare pe parcurs 1(probă practică). -Verificare pe parcurs 2(probă practică).	20 20 20
10.7 Proiect (P)			
10.8 Lucrări practice (P)			
10.9 Standard minim de performanță			
• Cunoașterea noțiunilor de bază prezentate la curs; • Prezența 100% la orele de aplicații (laborator); • Cunoașterea principalelor facilități legate de utilizarea programului Adobe Illustrator.			

Data completării

05.09.2025

Titular de curs:

Conf.univ. dr. ing. ȘUTEU Marius Darius

Titular de seminar:

Conf.univ. dr. ing. ȘUTEU Marius Darius

Adresa de e-mail: msuteu@uoradea.ro

Adresa de e-mail: msuteu@uoradea.ro,

Data avizării în Departament:

24.09.2025

Director de Departament,
Conf.univ. dr. ing. Sabina GHERGHEL
(gradul didactic, numele, prenumele și semnătura)

Date de contact:

Universitatea din Oradea, Facultatea de Inginerie Energetică și Management Industrial
Departamentul de Textile – Pielărie și Management Industrial
Str. Universității, nr. 1, Campus 2, Clădirea C54
Cod poștal 410087, Oradea, jud. Bihor, România
Tel.: 0259-408106.; Fax: 0259-432 789
E-mail: gherghelsabina@yahoo.com
Pagina web: <http://textile.webhost.uoradea.ro>

Decan,

**Data avizării în
Consiliul Facultății
IEMI:**

Conf.univ. dr. ing. Cristina HORA

29.09.2025

Date de contact:

Universitatea din Oradea, Facultatea de Inginerie Energetică și Management Industrial
Birou Decan
Str. Universității, nr. 1, pavilionul A, sala A008, parter
Cod poștal 410087, Oradea, jud. Bihor, România
Tel.: 0259-408106
E-mail: chora@uoradea.ro