

FIŞA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematică și Informatică
1.3 Departamentul	Departamentul de Informatică
1.4 Domeniul de studii	Calculatoare și Tehnologia Informației
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Ingineria Informației (în limba engleză)

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	Proiect: Proiectarea algoritmilor si sistemelor software / Project: Design of algorithms and software systems						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. Dr. Radu Găceanu						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. Dr. Radu Găceanu						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	4	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Obligatorie DD
2.8 Codul disciplinei	MLE5192						

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	Din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator	2 P
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	Din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					6
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					6
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					6
Tutoriat					
Examinări					4
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual	22				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> • Metode avansate de programare • Baze de date
-------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> •Sisteme distribuite
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> •Abilitatea de a programa într-un limbaj de nivel înalt •Concepțe de baza despre baze de date

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> •Sală de curs cu videoproiector
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> •Sala de laborator cu acces la internet și posibilitatea de a utiliza laptop-urile personale.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • C2.1 Descrierea structurii și funcționării componentelor hardware, software și de comunicații • C2.2 Explicarea rolului, interacțiunii și funcționării componentelor sistemelor hardware, software și de comunicații • C2.3 Construirea unor componente hardware, software și de comunicații folosind metode de proiectare, limbaje, algoritmi, structuri de date, protocole și tehnologii • C2.4 Evaluarea caracteristicilor funcționale și nefuncționale ale componentelor hardware, software și de comunicații, pe baza unor metriki • C2.5 Implementarea componentelor sistemelor hardware, software și de comunicație • C4.1 Identificarea și descrierea tehnologiilor și mediilor de programare și ale conceptelor specifice ingineriei programării • C4.2 Explicarea rolului, interacțiunii și funcționării componentelor sistemelor software • C4.3 Elaborarea specificațiilor și proiectarea unor sisteme informatiche folosind metode și instrumente specifice • C4.4 Gestionarea ciclului de viață a sistemelor hardware, software și de comunicații pe baza evaluării performanțelor • C4.5 Dezvoltarea și implementarea și integrarea soluțiilor software
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • CT1 Comportarea onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei • CT2 Identificarea, descrierea și derularea proceselor din managementul proiectelor, cu preluarea diferitelor roluri în echipă și descrierea clară și concisă, verbal și în scris, în limba română și într-o limbă de circulație internațională, a rezultatelor din domeniul de activitate • CT3 Demonstrarea spiritului de inițiativă și acțiune pentru actualizarea cunoștințelor profesionale, economice și de cultură organizațională

7. Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Intelegerea conceptelor și problemelor sistemelor distribuite; • Competențe îmbunătățite de proiectare și programare
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Insusirea conceptelor și tehnicilor existente pentru dezvoltarea aplicațiilor distribuite. • Familiarizarea cu concepte moderne din dezvoltarea sistemelor soft.

8. Conținuturi

7. Documentație Spring <http://projects.spring.io/spring-framework/>

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

Cursul respectă recomandările curiculare IEEE și ACM pentru studiile în informatică

10. 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	Proiectarea și implementarea unor mici aplicații distribuite; abilitati de lucru în echipă	Evaluarea temelor de casa și a temelor din timpul laboratorului; prezentarea și evaluarea finală a proiectului	O nota de la 1 la 10 (100%).
10.6 Standard minim de performanță	Pentru promovare este necesara minim nota 5 (pe o scara de la 1 la 10).		

Data completării

16.05.2022

Semnătura titularului de curs

Radu Gaceanu

Semnătura titularului de seminar

Radu Gaceanu

Data avizării în departament

24.05.2022

Semnătura directorului de departament

Prof. dr. Laura Dioșan

L Dioșan