

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

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

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	Proiect: Dezvoltarea aplicațiilor Mobile Project: Mobile Application Development						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. Eng. Ph.D. Greblă Horea Adrian						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. Eng. Ph.D. Greblă Horea Adrian						
2.4 Anul de studii	3	2.5 Semestrul	5	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Obligatorie DS
2.8 Codul disciplinei	MLE5176						

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	Din care: 3.2 curs	0	3.3 seminar/laborator	2 P
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	Din care: 3.5 curs	0	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					8
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					6
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					6
Tutoriat					1
Examinări					1
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	•
4.2 de competențe	•

## 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	•
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	•

## 6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"><li>• C1.3 Construirea unor modele pentru diferite componente ale sistemelor de calcul</li><li>• C1.5 Fundamentarea teoretică a caracteristicilor sistemelor proiectate</li><li>• C6.3 Folosirea unor medii de simulare și programare pentru prelucrarea semnalelor și modelarea soluțiilor unor clase de probleme</li></ul>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"><li>• CT1 Comportarea onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei</li><li>• CT3 Demonstrarea spiritului de inițiativă și acțiune pentru actualizarea cunoștințelor profesionale, economice și de cultură organizațională</li></ul>

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cunoștințe de bază pentru dezvoltarea aplicațiilor mobile</li></ul>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"><li>• Învățarea platformei Android</li><li>• Învățarea bibliotecilor JavaScript pentru aplicații mobile</li></ul>

## 8. Conținuturi

Proiect	Metode de predare	Observații
1 -2. Introducere Discutarea temelor de proiect Alegerea unui proiect Discutarea operațiilor CRUD și tema bonus	Expunere: descriere, exemple, studii de caz, demonstrații	
3 -4. Evaluarea specificațiilor Studentții trebuie să prezinte o propunere de aplicație mobilă ce va acoperi 4 operații CRUD. Datele utilizator trebuie salvate atât local pe dispozitiv cât și pe un server	Expunere: descriere, exemple, studii de caz, demonstrații	
5 -6. Evaluare modul UI – Aplicație Nativă Se cere doar implementarea interfeței utilizator (Android sau iOS)	Expunere: descriere, exemple, studii de caz, demonstrații	
7 -8. Evaluare modul UI – Aplicație non-nativă Se cere doar implementarea interfeței utilizator	Expunere: descriere, exemple, studii de	

	caz, demonstrații	
9 -10. Evaluare logică salvare locală Studentii aleg o versiune, nativă sau non-nativă, pentru implementarea persistenței	Expunere: descriere, exemple, studii de caz, demonstrații	
11 -12. Evaluare logică comunicare Se implementează comunicarea client server conform platformei alese la 5	Expunere: descriere, exemple, studii de caz, demonstrații	
13 -14. Evaluarea proiectului Suplimentar evaluarea temei bonus	Expunere: descriere, exemple, studii de caz, demonstrații	
<b>Bibliografie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Android Development. <a href="http://developer.android.com/index.html">http://developer.android.com/index.html</a></li> <li>- React Native. <a href="https://facebook.github.io/react-native">https://facebook.github.io/react-native</a></li> <li>- Flutter. <a href="https://flutter.io/docs">https://flutter.io/docs</a></li> <li>- Vogella. Android Development Tutorials. <a href="http://www.vogella.com/android.html">http://www.vogella.com/android.html</a></li> </ul>		

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

- Cursul respectă recomandările IEEE și ACM Curricula pentru Computer Science
- Există în oferta educațională a universităților importante
- Conținutul cursului este în concordanță cu cerințele industriei software

**10. Evaluare**

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.5 Seminar/laborator	- abilitatea de a utiliza conceptele învățate la curs	Prezentare proiect	100%
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nota minimă 5</li> </ul>			

Data completării

Mai 2022

Semnătura titularului de curs

Lect. Eng Ph.D. Greblă Horea Adrian

Semnătura titularului de seminar

Lect. Eng Ph.D. Greblă Horea Adrian

Data avizării în departament

24.05.2022

Semnătura directorului de departament

Prof. dr. Laura Dioșan

