

FIȘA 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: managementul proiectelor software Proiect: software project management					
2.2 Titularul activităților de curs		Lect. Dr. Suciu Dan Mircea					
2.3 Titularul activităților de seminar		Lect. Dr. Suciu Dan Mircea					
2.4 Anul de studiu	4	2.5 Semestrul	7	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Obligatorie DS
2.8 Codul disciplinei		MLE5190					

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	2P
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					5
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					5
Tutoriat					2
Examinări					
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	<ul style="list-style-type: none"> ● Cunoștințe de programare în cel puțin un limbaj de programare de nivel înalt. ● Analiză și proiectare a aplicațiilor software

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a	
----------------------	--

cursului	
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none">• calculator

6. Competențele specifice acumulate

<p>Compe te nțe profe siona le</p>	<p>C3.1 Identificarea unor clase de probleme și metode de rezolvare caracteristice sistemelor informatice</p> <p>C3.2 Utilizarea de cunoștințe interdisciplinare, a tiparelor de soluții și a uneltelor, efectuarea de experimente și interpretarea rezultatelor lor</p> <p>C3.3 Aplicarea tiparelor de soluții cu ajutorul uneltelor și metodelor ingineresti</p> <p>C3.4 Evaluarea comparativă, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare, pentru optimizarea performanțelor</p> <p>C3.5 Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice pentru probleme concrete</p> <p>C4.1 Identificarea și descrierea tehnologiilor și mediilor de programare și ale conceptelor specifice ingineriei programării</p> <p>C4.2 Explicarea rolului, interacțiunii și funcționării componentelor sistemelor software</p> <p>C4.3 Elaborarea specificațiilor și proiectarea unor sisteme informatice folosind metode și instrumente specifice</p> <p>C4.4 Gestionarea ciclului de viață a sistemelor hardware, software și de comunicații pe baza evaluării performanțelor</p> <p>C4.5 Dezvoltarea și implementarea și integrarea soluțiilor software</p>
<p>Compe te nțe trans versa le</p>	<p>CT1 Comportarea onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei</p> <p>CT3 Demonstrarea spiritului de inițiativă și acțiune pentru actualizarea cunoștințelor profesionale, economice și de cultură organizațională</p> <p>CT2 Identificarea, descrierea și derularea proceselor din managementul proiectelor, cu preluarea diferitelor roluri în echipă și descrierea clară și concisă, verbal și în scris a rezultatelor din domeniul de activitate</p>

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

<p>7.1 Obiectivul general al disciplinei</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● dobândirea cunoștințelor și deprinderilor necesare unui proces de gestiune a proiectelor informatice prin dezvoltarea unui produs software de complexitate medie
<p>7.2 Obiectivele specifice</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● identificarea principalelor elemente ce constituie factori de succes într-un proiect ● implementare și respectarea unui proces Agile de dezvoltare a proiectelor

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Version control systems * Configurare proiect * Git		
2. Rolurile și responsabilitățile membrilor echipei de proiect		
3. Metodologii Agile de dezvoltare a softului		
4. Antreprenoriat		
5. Comunicare și colaborare în echipe de proiect		
6. Instrumente de măsurare a progresului pe proiect		
7. Capabilități de prezentare		
Bibliografie		
1. Bugzilla, http://www.bugzilla.org/ 2. OpenUP, http://epf.eclipse.org/wikis/openup/ 3. Scott W. Ambler. Agile Model Driven Development (AMDD): The Key to Scaling Agile Software Development. http://www.agilemodeling.com/essays/amdd.htm 4. Subversion, http://subversion.tigris.org/		

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

- Cursul conține elemente de bază conforme cu programul de certificare profesională în Project Management administrat de către Project Management Institute.

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs			
Seminar/laborator	Este evaluată performanța individuală și implicarea în activitățile de dezvoltare a unui produs software	Examen oral	100%
Standard minim de performanță			
• Nota minimă este 5 (unde 10 reprezintă cea mai mare nota ce poate fi obținută)			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

19-05-2022

Lect. Dr. Dan Mircea Suci

Lect. Dr. Dan Mircea Suci

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

Prof. Dr. Laura Dioșan

24.05.2022