

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Automatică și Calculatoare
1.3 Departamentul	Calculatoare
1.4 Domeniul de studii	Calculatoare și Tehnologia Informației
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Calculatoare române / Inginer
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8 Codul disciplinei	41.

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Proiectare software				
2.2 Titularii de curs	Prof.dr.ing. Mihaela Dîșoreanu – mihaela.dinsoreanu@cs.utcluj.ro				
2.3 Titularul/ Titularii activităților de seminar/laborator/proiect	S.l.dr.ing. Anca Iordan – anca.iordan@cs.utcluj.ro				
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	6	2.6 Tipul de evaluare (E – examen, C – colocviu, V – verificare)	E
2.7 Regimul disciplinei	DF – fundamentală, DD – în domeniu, DS – de specialitate, DC – complementară				DS
	DI – Impusă, DOp – opțională, DFac – facultativă				DI

3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	5	din care:	Curs	2	Seminar		Laborator	2	Proiect	1
3.2 Număr de ore pe semestru	70	din care:	Curs	28	Seminar		Laborator	28	Proiect	14
3.3 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru:										
(a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe										10
(b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren										5
(c) Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri										6
(d) Tutoriat										4
(e) Examinări										5
(f) Alte activități:										
3.4 Total ore studiu individual (suma (3.3(a)...3.3(f)))										30
3.5 Total ore pe semestru (3.2+3.4)										100
3.6 Numărul de credite										4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Tehnici de programare, Inginerie software
4.2 de competențe	Metodologii de proiectare, Structuri de date, Sabloane de proiectare de baza

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Scenariu onsite : Tabla, proiector, calculator, Teams, Moodle. Scenariu online : Moodle, Teams.
5.2. de desfășurare a laboratorului / proiectului	Scenariu onsite : Calculatoare, software specific, proiector. Scenariu online : Moodle, Teams, GitHub Prezenta la laborator și proiect este obligatorie

6. Competențele specifice acumulate

6.1 Competențe profesionale	<p>C3 - Soluționarea problemelor folosind instrumentele științei și ingineriei calculatoarelor</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>
-----------------------------	---

	C3.4 - Evaluarea comparativă, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare, pentru optimizarea performanțelor C3.5 - Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice pentru probleme concrete
6.2 Competențe transversale	N/A

7. Obiectivele disciplinei

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Obiectivul general al disciplinei este prezentarea și analiza soluțiilor arhitecturale pe diferite nivele de abstractizare
7.2 Obiectivele specifice	Pentru atingerea obiectivului principal se urmăresc obiectivele specifice: <ul style="list-style-type: none"> • Prezentarea și Analiza cerințelor funcționale și nefuncționale ale sistemelor și a tacticilor de rezolvare a acestora • Prezentarea și analiza stilurilor arhitecturale • Prezentarea și analiza sabloanelor arhitecturale și de proiectare • Prezentarea și analiza principiilor de proiectare a claselor și pachetelor

8. Conținuturi

8.1 Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Introducere. Principii de proiectare a claselor (SOLID)	2	Scenariul onsite : Prezentări față în față, PowerPoint, Quizuri, teme și discuții Scenariul online : Comunicare sincronă Teams, materiale de curs Moodle, Quizuri, teme și discuții Teams	
Principii de proiectare a claselor (GRASP) și pachetelor	2		
Sabloane arhitecturale (Layers, Event-driven, MVC)	2		
Domain-driven design	2		
Service-oriented design	2		
Examen parțial/Demonstratie de cod	2		
Sabloane aplicate în arhitecturi Enterprise (Accesul la resurse)	2		
Sabloane aplicate în arhitecturi Enterprise (Prezentare)	2		
Sabloane aplicate în arhitecturi Enterprise (Concurența)	2		
Aplicarea sabloanelor de proiectare (creationale)	2		
Aplicarea sabloanelor de proiectare (structurale)	2		
Aplicarea sabloanelor de proiectare (comportamentale)	2		
Atribute de calitate și Metrice ale calitatii proiectelor software	2		
Recapitulare și pregătire pentru examen	2		
Bibliografie (<i>bibliografia minimală a disciplinei conținând cel puțin o lucrare bibliografică de referință a disciplinei, care există la dispoziția studenților într-un număr de exemplare corespunzător</i>) <ol style="list-style-type: none"> 1. Juval Lowy, <i>Righting software</i>, O'Reilly, 2020 2. Mark Richards, <i>Software Architecture Patterns</i>, O'Reilly, 2015 3. Vaughn Vernon, <i>Domain Driven Design Distilled</i>, Addison Wesley, 2016 4. Ian Gorton, <i>Essential Software Architecture</i>, Springer, second ed. 2011. 5. Taylor, R., Medvidovic, N., Dashofy, E., <i>Software Architecture: Foundations, Theory, and Practice</i>, 2010, Wiley. 6. Len Bass, Paul Clements, Rick Kazman, <i>Software Architecture in Practice</i>, 3rd edition, 2013. 7. Buschmann, Frank, Regine Meunier, Hans Rohnert, Peter Sornmerlad, and Michael Stal. 2001. <i>Pattern-oriented system architecture, volume 1: A system of patterns</i>. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. 8. Fowler Martin, <i>Patterns of Enterprise Application Architecture</i>, Addison-Wesley Professional, 2002 9. E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides. <i>Design Patterns</i>. AddisonWesley, 1995. 10. Craig Larman, <i>Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development</i> (3rd Edition), Prentice Hall, 2004, ISBN: 0131489062 Materialele de curs sunt publicate pe moodle.cs.utcluj.ro			
8.2 Aplicații (seminar/laborator/proiect)*	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Exerciții recapitulative (UML, principii de proiectare clase și pachete)	3	Scenariul onsite : Implementarea temelor pe sistemele din laborator, prezentări și demonstrații la tablă Scenariul online : Comunicare sincronă	
Conectare la baze de date și operații pe baze de date	3		
Stiluri arhitecturale	3		
Stiluri arhitecturale	3		
Prezentare tema 1	3		
Sabloane arhitecturale	3		
Sabloane arhitecturale	3		

Prezentare tema 2	3	Teams, implementarea temelor folosind GitHub	
Sabloane de proiectare (creationale)	3		
Sabloane de proiectare (structurale)	3		
Sabloane de proiectare (comportamentale)	3		
Prezentare tema 3	3		
Recuperari	3		
Recuperari	3		
Bibliografie (<i>bibliografia minimală pentru aplicații conținând cel puțin o lucrare bibliografică de referință a disciplinei care există la dispoziția studenților într-un număr de exemplare corespunzător</i>)			
<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografia de curs, materiale de curs publicate la moodle.cs.utcluj.ro • Tutorialul de Java – docs.oracle.com • Tutorial de C# - msdn.microsoft.com 			

*Se vor preciza, după caz: tematica seminariilor, lucrările de laborator, tematica și etapele proiectului.

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

Disciplina este o disciplină de domeniu în Calculatoare și Tehnologia Informației, conținutul ei fiind fundamental în proiectarea soluțiilor software. Conținutul disciplinei conține atât soluțiile arhitecturale fundamentale cât și soluții moderne care adresează complexitatea actuală a sistemelor software. Conținutul este compatibil cu disciplinele similare predate la universități de prestigiu din țară și străinătate. În elaborarea conținutului au fost consultate companii importante din România și a fost evaluat de agenții guvernamentale românești (CNEAA și ARACIS).

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Abilitati de rezolvare a problemelor, prezenta, activitate (evaluare_curs)	scenariu Onsite : Examen scris, rezolvare Quizuri Moodle scenariu Online : Examen online, rezolvare Quizuri Moodle	Scenariu Onsite : p = 60% Scenariu Online : p = 50%
Seminar			
Laborator	Abilitati de rezolvare a problemelor, prezenta, activitate (evaluare_lab+proiect)	Teme de laborator, proiect GitHub	1 - p
Proiect			

Standard minim de performanță:

Calcul nota disciplina: $p * \text{evaluare_curs} + (1-p) * \text{evaluare_lab+proiect}$

Conditii de participare la examenul final: Nota Laborator ≥ 5 SI Nota Proiect ≥ 5

Conditii de promovare: nota disciplina ≥ 5 , evaluare_curs ≥ 5

Data completării:	Titulari	Titlu Prenume NUME	Semnătura
	Curs	Prof.dr.ing. Mihaela Dinsoreanu	
	Aplicații	S.I.dr.ing. Anca Elena Iordan	

Data avizării în Consiliul Departamentului Calculatoare	Director Departament Prof.dr.ing. Rodica Potolea
Data aprobării în Consiliul Facultății de Automatică și Calculatoare	Decan Prof.dr.ing. Liviu Miclea