

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	6.

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Bazele Programarii Orientată pe Obiecte									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof.dr.ing. Ioan Salomie – Ioan.Salomie@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Conf.dr.ing. Viorica Chifu – Viorica.Chifu@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DID/OB

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
			S	L	P	S	L	P					
I/2	Bazele Programarii Orientată pe Obiecte	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								26
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								26
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								24
Tutoriat								-
Examinari								10
Alte activitati								8
3.7	Total ore studiul individual			94				
3.8	Total ore pe semestru			150				
3.9	Numar de credite			6				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	-
4.2	De competente	Cunoașterea unui limbaj de programare procedural de nivel înalt, limba engleză pentru înțelegerea documentației

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, proiector, calculator
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, software specific

6. Competente specifice acumulate

Competente profesionale	<p>C1 - Operarea cu metode și modele, tehnici și tehnologii specifice ingineresti și informatice</p> <ul style="list-style-type: none"> • C1.1 - Cunoașterea conceptelor și principiilor teoretice și practice legate de sistemele informatice • C1.2 - Folosirea de teorii și instrumente specifice pentru explicarea structurii sistemelor informatice • C1.3 - Utilizarea unor modele pentru diferite componente ale sistemelor informatice • C1.4 - Evaluarea comparativă a caracteristicilor sistemelor informatice • C1.5 - Fundamentarea caracteristicilor sistemelor informatice, bazată pe tendințele actuale în domeniu
Competente	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competentelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Studiul aprofundat al conceptelor si paradigmei programarii orietate pe obiect, dezvoltarea aplicațiilor OO.
7.2	Obiectivele specifice	Cunoasterea si operarea in specificarea, modelarea, analiza, proiectarea si implementarea tehnicilor de programare: pentru proiectarea claselor si interfetelor, pentru reutilizarea codului folosind mostenire si polimorfism, pentru procesarea colectiilor, bazate pe evenimente, concurente si multi-threading.

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Liste	Prezentare cu videoproietorul, la tabla, discutii	-
2	Arbori		
3	Grafuri		
4	Metode generale de elaborare a algoritmilor		
5	Concepte și paradigme în programarea orientată pe obiecte		
6	Abstracțiuni și tipuri de date abstracte. Elemente de Java		
7	Structuri de control in Java. Clase și obiecte		
8	Clase și Obiecte. Tablouri		
9	Interfețe Java. Pachete		
10	Moștenire și polimorfism. Clasele Object și Class		
11	Dezvoltarea aplicațiilor OO. Diagrame UML pentru obiecte și clase. Aserțiuni		
12	Erori și excepții în Java		
13	Clase interne. Tratarea evenimentelor în Java. Introducere în grafica în Java		
14	Recapitulare		
8.2. Aplicatii (lucrari)		Metode de predare	Observatii
1	Liste	Predare interactiva (pe baza lucrarilor de laborator),	-
2	Arbori		
3	Grafuri		
4	Metode generale de elaborare a algoritmilor		
5	Utilizarea mediului de dezvoltare BlueJ		

6	Tipuri primitive și I/E simplă în Java	dezbateri, discutii, consultații. Se oferă exemple de programe a căror funcționalitate să fie completată/extinsă.	
7	Variabile și expresii în Java		
8	Controlul fluxului și clase simple în Java		
9	Clase, obiecte și tablouri		
10	Interfețe Java		
11	Moștenirea în Java		
12	Tratarea excepțiilor în Java. Se atribuie tema de miniproiect		
13	Tratarea evenimentelor		
14	Tratarea evenimentelor de la tastatură și maus		
Bibliografie 1. Ștefan Tănasă, Cristian Olaru, Ștefan Andrei, Java de la 0 la expert, Ed. Polirom 2003 2. Călin Văduva, Programare în Java, Editura Albastră, 2001. 3. Bruce Eckel, Thinking in Java, Third Edition, Prentice Hall PTR, 2002 (downloadable for free from the Web). 4. Sun Microsystems Java Tutorials (freely downloadable from the Web) 5. SCHMULLER Joseph, SAMS teach yourself UML in 24 hours, 2004			

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

Se realizează prin discuții periodice cu reprezentanți ai angajatorilor semnificativi

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finală
Curs		Se verifică cunoștințele teoretice dobândite la curs prin aplicarea lor în contextul rezolvării unor probleme, precum și prin intermediul unor întrebări		Examen scris		65%
Aplicații		Abilitatea de a analiza, modela, proiecta și implementa aplicații OO.		Evaluare pe parcursul semestrului		35%
10.4 Standard minim de performanță						

Titularul de Disciplina
Prof.dr.ing. Ioan Salomie

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	7.

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Structuri de Date si Algoritmi									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	S.I.dr.ing. Camelia Lemnaru – Camelia.Lemnaru@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	S.I.dr.ing. Camelia Lemnaru – Camelia.Lemnaru@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	Examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S				L	P
I/2	Structuri de Date si Algoritmi	14	3		2		42		28		80	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	5	3.2	din care curs	3	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	70	3.5	din care curs	42	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								30
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								20
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								20
Tutoriat								5
Examinari								5
Alte activitati								0
3.7	Total ore studiul individual			80				
3.8	Total ore pe semestru			150				
3.9	Numar de credite			6				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	N/A
4.2	De competente	Programarea calculatoarelor (limbajul C)

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, retroproiector
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, Software specific (mediu de programare C)

6 Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Obiectivul major al disciplinei este cunoașterea și prelucrarea structurilor de tip listă, arbore, graf și tabelă de dispersie și a metodelor generale de elaborare a algoritmilor
7.2	Obiectivele specifice	<p>Pentru atingerea obiectivului enunțat se urmăresc următoarele obiective specifice:</p> <p>a) Operații asupra listelor dinamice simplu și dublu înlănțuite;</p> <p>b) Operații asupra arborilor binari;</p> <p>c) Reprezentarea în memorie a grafurilor, algoritmi de traversare, căi de cost minim, arbori de acoperire de cost minim;</p> <p>d) Operații asupra unei tabele de dispersie;</p> <p>e) Prezentarea unor metode generale de elaborare a algoritmilor (greedy, backtracking, divide et impera etc).</p> <p>f) Algoritmi de sortare a vectorilor.</p>

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Liste. Liste dinamice simplu înlănțuite (crearea, accesul la un nod, inserarea unui nod).	Retroproiector- prezentări ppt Exercitii pe tablă Consultații	N/A
2	Continuare(ștergerea unui nod, ștergerea listei). Stive și cozi.		
3	Liste dinamice simplu înlănțuite circulare		
4	Liste dinamice dublu înlănțuite. Liste dinamice dublu înlănțuite circulare.		
5	Arbori. Noțiuni de bază. Reprezentarea arborilor. Construirea și traversarea unui arbore binar.		
6	Arbori binari total echilibrați. Arbori binari de căutare.		
7	Construcția și traversarea arborilor oarecare. Criterii de echilibrare a arborilor. Arbori de căutare optimali, AVL, B.		
8	Grafuri. Noțiuni de bază. Moduri de reprezentare. Traversarea în lățime și adâncime.		
9	Căi de cost minim într-un graf. Arbori de acoperire de cost minim		

10	Tabele de dispersie.		
11	Metode generale de elaborare a algoritmilor. Metoda Greedy. Metoda Backtracking.		
12	Metoda "Branch and Bound". Metoda "Divide et Impera"		
13	Metoda programării dinamice. Algoritmi euristici.		
14	Criterii de apreciere a eficienței algoritmilor. Algoritmi fundamentali de sortare a vectorilor.		

Bibliografie

1. I.Ignat, C.L.Ignat. Structuri de date si algoritmi. Ed. Albastra, Cluj-N, 2007. ISBN 978-973-650-213-2.
2. L.Negrescu. Limbajele C si C++ pentru începători. Vol. 1 și 2. Ed. Microinformatica, Cluj-Napoca, 1994, 2001.
3. V.Cristea ș.a. Tehnici de programare. Ed. Teora, București, 1995.
4. L.Livovschi, H.Georgescu. Analiza și sinteza algoritmilor. Ed. Enciclopedică, Buc., 1986.
5. M.A. Weis. Data structures and Algorithm Analysis. Ed. The Benjamin/ Cummings Publishing Company. Inc., Redwoods City, California, 1995.

8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	Prezentarea lucrărilor, a mediului de programare și a cerințelor la laborator	Prezența la laborator obligatorie Rezolvare pe calculator a unor probleme	N/A
2	Liste simplu înlănțuite.		
3	Liste circulare simplu înlănțuite.		
4	Liste dublu înlănțuite		
5	Arbori		
6	Arbori binari de căutare		
7	Reprezentarea și traversarea grafurilor		
8	Algoritmi pentru prelucrarea grafurilor		
9	Tabele de dispersie		
10	Metode generale de elaborare a algoritmilor (I).		
11	Metode generale de elaborare a algoritmilor (I).		
12	Metode generale de elaborare a algoritmilor (I).		
13	Algoritmi fundamentali de sortare		
14	Colocviu.		

Bibliografie

1. I.Ignat, C.L.Ignat. Structuri de date. Indrumător de lucrări de laborator. Ed. U.T.Pres, Cluj-Napoca, 2001, I.S.B.N. 973-8335-09-4.

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Disciplina pregătește studenții în proiectarea și implementarea unor programe cu largă aplicabilitate în specialitatea software-ului. Conținutul disciplinei a fost discutat cu titularii disciplinei de la departamentele de Calculatoare ale Universităților "Politehnica" București și Timișoara și evaluat de CNEAA și ARACIS.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Ponderea din nota finala
Curs	Abilități de rezolvare de probleme teoretice și scriere de programe	Examen scris	66%
Laborator	Abilități de rezolvare pe calculator a problemelor	Examen scris	34%

10.4 Standard minim de performanta

Cunoașterea și implementarea operațiilor fundamentale asupra listelor, arborilor, grafurilor și a tabelor de dispersie și a metodelor generale de elaborare a algoritmilor.

Titularul de Disciplina
S.I dr. ing. Camelia Lemnaru

Director departament
Prof. dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	8.

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Proiectare software									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof.dr.ing. Mihaela Dînsoreanu- Mihaela.Dinsoreanu@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Prof.dr.ing. Mihaela Dînsoreanu- Mihaela.Dinsoreanu@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DA/OB

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]					
			S	L	P	S	L	P			
I/2	Proiectare software	14	3	1	1	42	14	14	80	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	5	3.2	din care curs	3	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	70	3.5	din care curs	42	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								25
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								25
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								20
Tutoriat								4
Examinari								6
Alte activitati								0
3.7	Total ore studiul individual	80						
3.8	Total ore pe semestru	150						
3.9	Numar de credite	6						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Tehnici de programare
4.2	De competente	Operarea cu fundamente științifice, ingineresti și ale informaticii

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Prezență la curs minim 50% pentru admiterea la examenul final
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Prezență obligatorie 100% pentru admiterea la examenul final

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2 - Elaborarea de tehnici, tehnologii, metode și metodologii specifice sistemelor informatice</p> <ul style="list-style-type: none"> • C2.1 - Recunoașterea de tehnici, metode, metodologii și tehnologii utilizate în sistemele informatice • C2.2 - Fixarea condițiilor de utilizare pentru diferite platforme de calcul din domeniul sistemelor informatice • C2.3 - Dezvoltarea de aplicații bazate pe noi tehnici, metode și metodologii destinate sistemelor informatice • C2.4 - Evaluarea necesarului de tehnologii, resurse, echipamente și integrarea și adaptarea acestora în sisteme informatice • C2.5 - Cercetarea și dezvoltarea de tehnici, metode și metodologii noi specifice sistemelor informatice <p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului
Competențe transversale	N/A

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

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Principalul obiectiv al acestei discipline este de a oferi informații specifice și de a pregăti studenții în vederea realizării de proiecte software conforme cu bunele practici. Astfel, se urmărește conferirea capacității de a analiza diferite alternative arhitecturale și de proiectare, de a lua deciziile arhitecturale cele mai potrivite contextului în vederea proiectării oricărui tip de aplicație, cu accent pe optimizarea cât mai pronunțată a performanțelor acestuia.
7.2	Obiectivele specifice	Pentru atingerea acestor obiective generale, studenții vor: <ul style="list-style-type: none"> • Urmări să înțeleagă și să rezolve atât cerințele funcționale ale unui sistem software cât și cerințele de calitate ale acestuia (disponibilitate, performanța, securitate, scalabilitate etc) • Studia soluții arhitecturale existente pe diferite nivele de granularitate (stiluri arhitecturale, șabloane arhitecturale și de proiectare) • Studia principii și paradigme de proiectare a claselor și pachetelor • Învăța să analizeze cerințele și să proiecteze alternative arhitecturale aplicabile; • Învăța să aplice principii și paradigme avansate de proiectare, precum și tehnici descriptive specifice;

8.Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere	Expunere la tablă, prezentare cu videoproiectorul, discuții	
2	Elemente avansate de UML		
3	Analiza cerintelor. Atribute de calitate		
4	Stiluri arhitecturale		
5	Pattern-uri arhitecturale 1 (Business logic)		
6	Pattern-uri arhitecturale 2 (Hibride)		
7	Pattern-uri arhitecturale 3 (Data Access)		
8	Pattern-uri de proiectare 1 (Creationale)		
9	Pattern-uri de proiectare 2 (Structurale)		
10	Pattern-uri de proiectare 3 (Comportamentale)		
11	Principii de proiectare a claselor si pachetelor		
12	Principii GRASP		
13	Evaluarea proiectelor software (metrici)		
14	Recapitulare si concluzii finale		
8.2. Aplicatii (lucrari)		Metode de predare	Observatii
1	UML – Use-Case Model	Lucrări practice, software specializat , expuneri la tablă, explicații suplimentare, discuții	
2	Modele de analiza		
3	Modele de proiectare		
4	Modele de distributie		
5	Proiectare si implementare structuri arhitecturale		
6	Proiectare si implementare structuri arhitecturale		
7	Proiectare si implementare structuri arhitecturale		
8	Implementare Design Patterns (Creational)		
9	Implementare Design Patterns (Structural)		
10	Implementare Design Patterns (Comportamental)		
11	Aplicarea principiilor de proiectare		
12	Aplicare GRASP		
13	Aplicare GRASP		
14	Test		
Bibliografie			
1. 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			
2. Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson, <i>Unified Modeling Language User Guide</i> (2nd Edition), Addison-Wesley, 2005, ISBN: 0321267974			
3. Martin Fowler, Scott Kendal. <i>UML Distilled, Third Edition</i> , Addison-Wesley, 2003. ISBN: 0321193687			
4. Erich Gamma, et all, <i>Design patterns : elements of reusable object-oriented software</i> , Addison Wesley, 1995, ISBN: 0201633612			
5. Materialele de curs sunt publicate la https://users.utcluj.ro/~dinso/PS2012			

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Întrucât această disciplină este foarte importantă pentru proiectarea sistemelor software, conținutul ei este cât se poate de modern deoarece recapitulează principiile, apoi soluțiile arhitecturale consacrate și în final prezintă metrici de evaluare a proiectelor software. Conținutul disciplinei a fost discutat cu actori importanți din acest domeniu, atât academici cât și industriali, din România, Europa și S.U.A. Disciplina a fost evaluată, o dată cu programul de studiu de master Complemente de Stiinta Calculatoarelor, de către ARACIS.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Abilitatea de rezolvare a unor probleme specifice domeniului Prezență, (inter)activitate în timpul orelor de curs		Examen scris		60%
Aplicatii		Abilitatea de rezolvare a unor probleme specifice domeniului Prezență, (inter)activitate în timpul orelor de aplicatii		Evaluare pe parcurs teme laborator si proiect		40%
10.4 Standard minim de performanta						
Analiza cerintelor si proiectarea unei solutii corecte a unei aplicatii software, utilizând aparatul formal specific domeniului.						

Titularul de Disciplina
Prof.dr.ing. Mihaela Dinsoreanu

Director departament
Prof. dr. ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.10

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Sisteme bazate pe cunoștințe									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Conf.dr.ing. Groza Adrian – Adrian.Groza@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Conf.dr.ing. Groza Adrian – Adrian.Groza@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S				L	P
I/2	Sisteme bazate pe cunoștințe	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								35
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								10
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								35
Tutoriat								10
Examinari								4
Alte activitati								
3.7	Total ore studiul individual	94						
3.8	Total ore pe semestru	150						
3.9	Numar de credite	6						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	
4.2	De competente	

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Prezență obligatorie 50% pentru admiterea la examenul final
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Prezență obligatorie 100% pentru admiterea la examenul final

6 Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competentelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Principalul obiectiv al disciplinei este de a familiariza studentii cu diferitele instrumentatii tehnice existente in domeniu pentru reprezentarea cunostintelor si rationare pe acestea. Se urmareste cresterea capacitatii de a modela realitatea si de a alege instrumentatia tehnica adecvata pentru problema curenta.
7.2	Obiectivele specifice	<p>Pentru atingerea acestor obiective generale, studenții vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invata sa aplice metode de reprezentare a cunostintelor la scenarii practice; • Invata sa identifice avantajele si dezavantajele unei tehnologii specifice; • Invata sa estimeze beneficiile, costurile si riscurile asociate unui sistem informatic.

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere. Logici si Rationare		
2	Analiza de cazuri aplicative: scenarii reprezentative din diferite domenii.		
3	Sisteme bazate pe reguli: reprezentare, metode de raționare.		
4	Sisteme bazate pe reguli fuzzy: reprezentare, metode de raționare.		
5	Achiziționarea cunoștințelor: data mining - clusterizare.		
6	Achiziționarea cunoștințelor: data mining – reguli de asociere		
7	Raționare bazată pe model: reprezentarea modelelor, algoritmi.		
8	Raționare bazată pe cazuri: reprezentarea cazurilor, regăsirea cazurilor, metode.		
9	Raționarea cu restricții: reprezentare constrangeri și logici.		
10	Logici de descriere: concepte, roluri, instanțe, clase.		
11	Ontologii: formalisme, metode de raționare.		
12	Ingineria ontologiilor: metode de dezvoltare a ontologiilor		
13	Ontologii si reguli: rationare nonmonotona		
14	Logici de descriere fuzzy: concept, roluri fuzzy, rationare inexacta		

8.2. Aplicatii (lucrari)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere în documentația temei primite		Tema individuala
2	Studierea documentației temei		
3	Studierea proiectului instrumentului		
4	Executarea exercițiilor din arhiva temei		
5	Înțelegerea părților principale ale softului		
6	Execuția sistemului prin trasare la nivel înalt		
7	Stăpânirea sistemului și a exemplelor furnizate		Evaluare
8	Proiectarea conceptuala de exemple noi		
9	Scrierea codului pentru exemplele noi		
10	Testarea și depanarea noilor cazuri		
11	Măsurarea performantei sistemului		
12	Documentarea noilor scenarii		
13	Compararea diferențelor dintre cazurile dezvoltate și cele furnizate		
14	Evaluare finala a exercițiilor dezvoltate		Evaluare
Bibliografie <ol style="list-style-type: none"> Groza. Note de curs. Andries P. Engelbrecht, Computational Intelligence An Introduction Pang-Ning Tan, Michael Steinbach, Vipin Kumar, Introduction to data mining, Addison-Wesley, 2006 Van Eijck and Verbrugge, Discourses on Social Software, Amsterdam University Press, 2009; A. Aamodt and E. Plaza, Case-Based Reasoning: Foundational Issues, Methodological Variations, and System Approaches , AI Communications. IOS Press, Vol. 7: 1, pages 39-59 Logic in Computer Science- Modelling and reasoning about systems by Michael Huth and Mark Ryan, 2000; Cambridge University Press; chapter 3, pages 207-218 Roman Bartak. Constraint propagation and backtracking-based search - A brief introduction to mainstream techniques of constraint satisfaction, Roman Bartak, pages 1-11, 28-33 Franz Baader and Werner Nutt. Basic Description Logics in Handbook of Description Logic Grigoris Antoniou and Frank van Harmelen, A Semantic Web Primes, second edition, MIT Press, 2008, chapter 7, pages 225-231 Umberto Straccia. Managing Uncertainty and Vagueness in Description Logics” 2008, pages 71-79 			

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Scenariile prezentate sunt practice. Cursul face legatura intre formalismele abstracte de rationare si reprezentare si tehnologiile utilizate de firme (RuleML, RDF). In sprijinul obiectivelor de business ale companiilor de a dezvolta produse software robuste si minimizarea erorilor, cursul include prezentarea unor metodologii ingineresti de dezvoltare si eficientizare cum ar fi optimizarea regulilor sau ingineria ontologiilor. De asemenea, prin CTL este introdusa o metoda formala de verificare si identificare a erorilor in pachetele software. Continutul disciplinei este in concordanta cu cursuri similare ale altor universitati.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Abilitatea de rezolvare a unor probleme specifice domeniului. Capacitatea de a argumenta si sustine opinii în timpul orelor de curs.		Examen scris		60.00%
Aplicatii		Respectarea termenelor. Capacitatea de reprezentare si interogare a cunostintelor. Capacitatea de a identifica avantaje si dezavantaje ale solutiei propuse.		Prezentare Proiect		40.00%
10.4 Standard minim de performanta						
Capacitatea de a putea reprezenta cunostinte in limbaje formale.						

Titularul de Disciplina
Conf. dr. Ing Adrian Groza

Director departament
Prof. dr. ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.11

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Administrarea Rețelelor de Calculatoare									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Conf.dr.ing. Emil Cebuc – Emil.Cebuc@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Conf.dr.ing. Emil Cebuc - Emil.Cebuc@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S				L	P
I/2	Administrarea Rețelelor de Calculatoare	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								20
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								30
Pregatire seminarii/laboratore, teme, referate, portofolii, eseuri								30
Tutoriat								12
Examinari								2
Alte activitati								
3.7	Total ore studiul individual	94						
3.8	Total ore pe semestru	150						
3.9	Numar de credite	6						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Rețele de Calculatoare
4.2	De competente	

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Prezență 70%
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Prezență 100%

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Pregătirea studenților și oferirea de informații actuale în domeniul administrării rețelelor de calculatoare. Se urmărește creșterea capacității de analiză în cadrul domeniului specific.
7.2	Obiectivele specifice	Dobândirea de noi cunoștințe teoretice specifice rețelelor moderne de calculatoare Noi deprinderi și abilități dobândite: Evaluarea performanțelor în rețele, tehnici de rutare în rețele, identificarea principalelor servicii de rețea, elemente de securitate

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observații
1	Introducere	Expunere la tablă, prezentare slideuri, discuții (Q&A)	
2	Bazele rețelelor TCP/IP		
3	Administrarea Rețelelor Windows principii		
4	Administrarea Domeniilor Windows		
5	Administrare Rețele Unix principii		
6	Configurare DNS și MAIL		
7	Configurare Proxy și servere WEB		
8	Elemente de securitate		

9	Administrare firewall		
10	Rutare dinamică OSPF, IS-IS		
11	Rutare dinamică BGP		
12	Elemente de managementul rețelelor prin SNMP		
13	Testarea și verificarea rețelelor IP		
14			
8.2. Aplicații (lucrări)		Metode de predare	Observatii
1	Instalare Windows	Lucrari practice, utilizare de software si echipament e specifice, prezentare slideuri, discutii (Q&A)	
2	Instalare Linux		
3	Configurare de domenii Windows		
4	Configurare DNS		
5	Configurare Mail		
6	Configurare servere WEB și Proxy		
7	Configurare OSPF și IS-IS		
8	Configurare BGP		
9	Configurare IPSec		
10	Configurare liste de acces		
11	Instalare și configurare PGP		
12	Configurarea unui Firewall personal		
13	Utilizarea uneltelor de management de rețea		
14	Colocviu laborator		
Bibliografie			
7. Craig Hunt, <i>TCP/IP Network Administration</i> ; O' Reilly			
8. Apatrick Reagan, <i>Networking with Windows 2003</i> ; Prentice Hall			

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

Cursul este coroborat cu conținutul programului Cisco Networking Academy.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Cunoștințe de specialitate		examen scris		70%
Aplicații		Abilități de a configura echipamente de rețea		colocviu		30%
10.4 Standard minim de performanta						

Titularul de Disciplina
Conf. dr. ing. E.I. Cebuc

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.12

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Dezvoltarea Aplicatiilor Web									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof.dr.ing. Ioan Salomie – ioan.Salomie@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Prof.dr.ing. Ioan Salomie – ioan.Salomie@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S				L	P
I/2	Dezvoltarea Aplicatiilor Web	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								18
Documentara suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								24
Pregatire seminarii/laboratore, teme, referate, portofolii, eseuri								26
Tutoriat								22
Examinari								4
Alte activitati								0
3.7	Total ore studiul individual			94				
3.8	Total ore pe semestru			150				
3.9	Numar de credite			6				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Tehnici de Programare, Sisteme Distribuite
4.2	De competente	Bazele Programarii OOP, Technici de Programare OOP, Bazele Programarii Web, Sisteme Distribuite

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, proiector, calculator.
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, NetBeans, Aptana Studio, Apache Web Server, MySQL.

6. Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea a sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competentelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Proiectarea, dezvoltarea, integrarea și exploatarea sistemelor informatice web
7.2	Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> - Proiectarea, dezvoltarea, integrarea și exploatarea nivelului prezentare a unui sistem informatic web - Proiectarea, dezvoltarea, integrarea și exploatarea nivelului logicii de business a unui sistem informatic web - Proiectarea, dezvoltarea, integrarea și exploatarea nivelului de date a unui sistem informatic web

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere in programarea web	Prezentare cu videoproiectorul, la tabla, discutii	
2	Nivelul prezentare – Concepte si tehnici de baza		
3	Nivelul prezentare – Tehnologii de dezvoltare si implementare		
4			
5	Nivelul logicii de business – Concepte si tehnici de baza		
6	Nivelul logicii de business – Tehnologii de dezvoltare si implementare		
7			
8	Nivelul datelor – Concepte si tehnici de baza		
9	Nivelul datelor - Tehnologii de dezvoltare si implementare		
10			
11	Tranzactii web		
12	Securitatea aplicatiilor web		
13	Aplicatii web in cloud		

14	Web semantic		
8.2. Aplicatii (lucrari)		Metode de predare	Observatii
1	Tema1 - Proiectarea si dezvoltarea unei aplicatii web utilizand urmatoarele tehnologii: HTML/XHTML, JavaScript si XQuery	Prezentare tema de laborator, discutii, verificare progres, evaluare tema	
2	Tema2 - Proiectarea si dezvoltarea unei aplicatii web utilizand PHP		
3	Tema3 - Proiectarea si dezvoltarea unei aplicatii web utilizand la alegere una din urmatoarele tehnologii: Perl, Python sau Ruby		
4	Tema4 - Proiectarea si dezvoltarea unei aplicatii web utilizand AJAX		
Bibliografie			
1. I. Salomie, T. Cioara, I. Anghel, T. Salomie – "Distributed Computing and Systems. A Practical Approach, Chapter 1: Basics of Programming Web Applications", Editura Albastra 2008.			
2. Robert W. Sebesta - "Programming the World Wide Web", 4/E, Pearson 2008.			

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Se realizeaza prin discutii periodice cu reprezentanti ai angajatorilor semnificativi

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Abilitatea de a conceptualiza, sintetiza si analiza problemele specifice din domeniul proiectarii si dezvoltarii sistemelor informatice web		Examen Scris		60%
Aplicatii		Abilitatea de a utiliza diferite tehnici in proiectarea si dezvoltarea sistemelor informatice web		Verificare tema		40%
10.4 Standard minim de performanta						
Cunoasterea conceptelor de baza din domeniul dezvoltarii de sisteme web informatice. Predarea temelor si laborator si obtinerea minim a notei 5 pe fiecare din teme.						

Titularul de Disciplina
Prof.dr.ing. Ioan Salomie

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.13

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Procesarea imaginilor									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof.dr.ing. Sergiu Nedevschi- Sergiu.Nedevschi@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Conf.dr.ing. Tiberiu Marita, Conf.dr.ing. Radu Danescu, Conf.dr.ing. Florin Oniga – {Tiberiu.Marita, Radu.Danescu, Florin.Oniga}@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
			S	L	P	S	L	P					
I/2	Procesarea imaginilor	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								26
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								26
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								20
Tutoriat								10
Examinari								2
Alte activitati								10
3.7	Total ore studiul individual	94						
3.8	Total ore pe semestru	150						
3.9	Numar de credite	6						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Programare, Structuri de date și algoritmi (C++), Algebră liniară, Metode numerice, Matematici speciale.
4.2	De competente	Operarea cu metode, tehnici și tehnologii specifice domeniului.

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, video-proiector, ecran, calculator
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, echipamente si software specific

6. Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Deprinderea cunoștințelor teoretice și practice din domeniul manipulării, îmbunătățirii, analizei și înțelegerii imaginilor.
7.2	Obiectivele specifice	Înțelegerea conceptelor legate de imagini, viziune artificială și procesarea imaginilor. Însușirea și utilizarea metodelor de procesare a imaginilor. Proiectarea de sisteme de procesare a imaginilor.

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observatii
1	Viziune artificială, aplicații. Structura și funcțiile sistemelor de viziune artificială. Sisteme de achiziție.	Expunerea sistematică, implicarea studenților în prezentări și dezbateri	
2	Modelul camerei, procesul de formare al imaginii, transformări de coordonate, calibrare.		
3	Bazele stereoviziunii, configurații stereo, calculul adâncimii, geometrie epipolară.		
4	Operații pe imagini binare. Calculul proprietăților geometrice simple ale obiectelor binare.		
5	Etichetarea obiectelor din imagini binare. Extragerea conturului obiectelor și reprezentarea poligonală a sa.		
6	Operații morfologice aplicate pe imagini binare.		
7	Proprietăți statistice ale imaginilor de intensitate (grayscale). Transformarea histogramelor, modificări de contrast și luminozitate, corecția gama.		
8	Procesarea imaginilor de intensitate: Modelarea, detecția și eliminarea zgomotului		
9	Procesarea imaginilor de intensitate: Filtre aplicate pe imagini digitale.		
10	Texturi: Caracterizarea și extragerea trăsăturilor texturale.		

11	Segmentare bazata pe regiuni folosind trasaturi bazate pe intensitate / culoare și textură.		
12	Segmentarea bazata pe muchii 1. Detecția punctelor de muchie (operatori de ordin 1 și 2).		
13	Segmentarea bazata pe muchii 2. Metode avansate de extragerea și închidere a muchiilor. Transformata Hough.		
14	Imagini color, modele de culoare, segmentarea imaginilor color.		
8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	Unelte pt. prelucrări de imagini (Intel IPL, Photoshop). Diblock, concepte de baza MFC.	Studiul de caz, dezbateră, proiectul	
2	Reprezentarea imaginilor digitale. Studiul formatului BMP. Citire și afișare BMP header		
3	Modele de culoare. Conversii între diferite modele de culoare. Conversia color – nivele de gri.		
4	Cuantificarea și binarizarea imaginilor de intensitate. Metode de binarizare.		
5	Etichetarea obiectelor dintr-o imagine binară.		
6	Calculul proprietăților geometrice simple ale obiectelor binare.		
7	Operații algebrice simple. Operatorul de convoluție. Filtre spațiale aplicate prin nuclee de convoluție.		
8	Operații morfologice aplicate imaginilor binare.		
9	Histograma. Trăsături statistice. Modificări ale histogramei.		
10	Zgomote în imagini digitale. Modelarea și eliminarea lor.		
11	Segmentarea bazată pe muchii a imaginilor de intensitate (grayscale)		
12	Detecția de linii. Transformata Hough.		
13	Segmentarea bazata pe regiuni a imaginilor de intensitate.		
14	Testare și evaluare finala a cunoștințelor.		
Bibliografie In biblioteca UTC-N 1. R.C.Gonzales, R.E.Woods, "Digital Image Processing-Second Edition", <i>Prentice Hall, 2002.</i> 2. G. X.Ritter, J.N. Wilson, "Handbook of computer vision algorithms în image algebra", <i>CRC Press, 2001.</i> 3. E. Trucco, A. Verri, "Introductory Techniques for 3-D Computer Vision", <i>Prentice Hall, 1998.</i> 4. S. Nedeveschi, "Prelucrarea imaginilor și recunoasterea formelor", <i>Ed. Microinformatica, 1997.</i> 5. R. Haralik, L. Shapiro, "Computer and Robot Vision", <i>Addison Wesley, 1993.</i> Materiale didactice virtuale 1. S. Nedeveschi, T. Marita, "Prelucrarea imaginilor - Note de curs", http://users.utcluj.ro/~nedeveski/IP/index.html 2. S. Nedeveschi, M. Tiberiu, R. Danescu, F. Oniga, "Lab works", http://users.utcluj.ro/~nedeveski/IP/index.html 3. ***, "On-Line Compendium of Computer Vision", http://homepages.inf.ed.ac.uk/rbf/CVonline/			

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului
Se realizeaza prin intalniri periodice cu reprezentantii mediului economic.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Examen		Evaluare scrisa		50%
Aplicatii		Prezentarea individuala a unui subiect din domeniu		Evaluare orala		50%
10.4 Standard minim de performanta						
Nota finala 5, cu conditiile: Nota examen > 5; Nota prezentare >5						

Titularul de Disciplina
Prof.dr.ing. Sergiu Nedeveschi

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.14

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Securitatea Sistemelor și Aplicațiilor									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	S.I.dr.ing. Marius Joldos – Marius.Joldos@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	S.I.dr.ing. Marius Joldos – Marius.Joldos@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S				L	P
I/2	Securitatea Sistemelor și Aplicațiilor	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								23
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								20
Pregatirea seminariilor/laboratoarelor, temelor, referatelor, portofoliilor, eseurilor								20
Tutoriat								26
Examinari								5
Alte activitati								
3.7	Total ore studiul individual			94				
3.8	Total ore pe semestru			150				
3.9	Numar de credite			6				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Cunostinte de informatica
4.2	De competente	Operarea cu fundamente stiintifice si ale informaticii

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Videoproiector, calculator, tabla
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare cu SO Windows și Linux, medii de programare si software specializat pentru securitate

6. Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea a sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competentelor specifice acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Cunoasterea conceptelor, aplicațiilor și tehnologiilor pentru securitatea sistemelor și a software. Abilitatea de a contribui constructiv la analiza, evaluarea și proiectarea sistemelor sigure.
7.2	Obiectivele specifice	Înțelegerea componentelor fundamentale legate de securitatea sistemelor, a riscurilor legate de utilizarea lor, a amenințărilor și vulnerabilităților importante. Participarea activă la identificarea și analiza problemelor de securitate informatică. Folosirea criptografiei în protecția informației. Aplicarea de tehnici corespunzătoare pentru rezolvarea unor probleme de securitate. Înțelegerea construcției mecanismelor de securitate.

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observatii
1	Concepte de securitate generale	Prezentări cu video-proiectorul și discuții pe tematica prezentată	Nu este cazul
2	Programarea defensivă în C/C++ (I)		
3	Programarea defensivă în C/C++ (II)		
4	Programarea defensivă în C/C++ (III)		
5	Noțiuni de criptografie (I)		
6	Noțiuni de criptografie (II)		
7	Securitatea programelor		
8	Securitatea sistemelor (I)		
9	Securitatea sistemelor (II)		
10	Securitatea rețelelor de calculatoare (I)		

11	Securitatea rețelelor de calculatoare (II)		
12	Securitatea rețelelor de calculatoare (III)		
13	Stocarea sigură. Testarea prin penetrare		
14	Recapitulare		
8.2. Aplicații (lucrări)		Metode de predare	Observatii
1	Liste de verificare pentru programe C	Lucrări practice: realizarea de programe, folosirea de unelte pentru: criptare/decriptare, administrarea securității, determinarea vulnerabilităților etc.	Nu este cazul
2	Vulnerabilități ale șirurilor de format C		
3	Vulnerabilități rezultate din condiții de concurs		
4	Vulnerabilități rezultate din depășirea zonei alocate		
5	Criptografie: cifrarea cu cheie secretă		
6	Criptografie: funcții de dispersie într-un singur sens și codul de autentificare a mesajului		
7	Criptografia cu cheie publică și infrastructuri de chei publice		
8	Explorarea capabilităților UNIX		
9	Adulmecarea și falsificarea pachetelor		
10	Explorarea SYN Cookies		
11	Atacuri asupra protocoalelor TCP/IP		
12	Falsificarea cererilor inter-sit (CSRF)		
13	Ziduri (pereți) antifoc în Linux		
14	Analiza lucrărilor practice efectuate		
Bibliografie			
1. Charles P. Pfleeger, Shari Lawrence Pfleeger, Security in Computing, 3rd edition, Prentice Hall PTR; 3 edition (December 2, 2002), ISBN: 0130355488, în limba engleză			
2. Matt Bishop, Introduction to Computer Security, Addison-Wesley Professional (October 26, 2004), ISBN: 0321247442, în limba engleză			
3. Note de curs + laborator pe situl Moodle al cursului: https://labacal.utcluj.ro/			

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

În elaborarea conținuturilor s-au luat în considerare conținuturile cursurilor similare de la universități de prestigiu și de recomandările disponibile public ale specialiștilor din domeniu.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finală
Curs		Abilitatea de rezolvare a unor probleme specifice domeniului Participare activă la orele de curs		Examen scris + 3 teste pe parcurs		60%
Aplicații		Abilitatea de rezolvare a unor probleme specifice domeniului Participarea activă la lucrările de laborator		Analiza și notarea rezultatelor aplicațiilor		40%
10.4 Standard minim de performanță						
Rezolvarea corectă în proporție de 60% a subiectelor de examen, a temelor și aplicațiilor date						

Titularul de Disciplina
S.I.dr.ing. Marius Joldos

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.15

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Tehnologii wireless și dispozitive mobile									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Conf.dr.ing. Adrian Peculea – Adrian.Peculea@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Prof.dr.ing. Vasile Dadarlat- Vasile.Dadarlat@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S				L	P
I/2	Tehnologii wireless și dispozitive mobile	14	2		2		28		28		94	156	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								21
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								20
Pregatire seminarii/laboratore, teme, referate, portofolii, eseuri								24
Tutoriat								21
Examinari								6
Alte activitati								2
3.7	Total ore studiul individual	94						
3.8	Total ore pe semestru	150						
3.9	Numar de credite	6						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Retele de calculatoare (Computer networks)
4.2	De competente	Operarea cu fundamente științifice, ingineresti și ale informaticii

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, proiector, calculator
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, puncte de acces, router, software specific

6. Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea a sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Principalul obiectiv al acestei discipline este de a oferi informații specifice și de a pregăti studenții în vederea realizării de proiecte folosind tehnologia wireless. Astfel, se urmărește conferirea capacității de a analiza, proiecta și implementa rețele wireless și suport pentru mobilitate.
7.2	Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Asimilarea cunoștințelor teoretice privind rețelele wireless • Obținerea deprinderilor pentru proiectarea și implementarea rețelelor wireless • Asimilarea cunoștințelor teoretice privind securizarea rețelelor wireless • Obținerea deprinderilor pentru implementarea securității în rețele wireless • Asimilarea cunoștințelor teoretice privind mobilitatea în rețele de calculatoare • Obținerea deprinderilor pentru implementarea suportului pentru mobilitate în rețele de calculatoare

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere în sisteme wireless și mobile. Caracteristici, prezentare generală, noțiuni de bază	Prezentare cu videoproietorul, expunere la tablă, discuții	Nu este cazul
2	Nivelul fizic în rețele wireless. Arhitectura, nivele, spectrul radio, canale, Spread Spectrum, FHSS, DSSS, HR/DSSS, OFDM, MIMO, comparație între standarde, performanța comunicăției,		

	viteze, pierderi pe legatura si distante, interferenta multipath, antene, amplificatoare.		
3	Nivelul MAC in retele wireless. Calitatea legaturii RF, problema statiei ascunse, accesul la mediu, functiile pentru detectarea purtatoarei, spatiul intre cadre, accesul bazat pe disputa folosind DCF, fragmentarea si reasamblarea, formatul cadrului.		
4	Nivelul MAC in retele wireless. Serviciul fara disputa cu PCF.		
5	Operatii de management. Scanarea, autentificarea, preautentificarea, asocierea.		
6	Operatii de management. Conservarea puterii, sincronizarea timerelor.		
7	Puncte de acces. Functii ale punctelor de acces, power over Ethernet, proiectarea retelelor wireless.		
8	Elemente de securitate. Sisteme criptografice.		
9	Elemente de securitate. Accesul neautorizat, AP-uri neautorizate, atacuri Man-in-the-Middle, Denial of Service, metode si protocoale de securizare, autentificarea in WLAN, criptarea, controlul accesului la WLAN.		
10	Elemente de securitate. Virtual Private Networks, studiu de caz.		
11	Suportul pentru mobilitate la nivel retea. Mobile IP.		
12	Suportul pentru mobilitate la nivel retea. Studiu de caz.		
13	Suportul pentru mobilitate la nivel aplicatie. Session Description Protocol, Session Initiation Protocol, Resource Reservation Setup Protocol, cooperarea SIP RSVP.		
14	Suportul pentru mobilitate la nivel aplicatie. Studiu de caz.		
8.2. Aplicatii (lucrari)		Metode de predare	Observatii
1.	Fundamente RF	Expunere la tabla, discutii; Configurarea dispozitivelor wireless si mobile; Programarea dispozitivelor mobile.	Nu este cazul
2.	Antene și accesorii RF		
3.	Conectarea la rețea		
4.	Analiza semnalelor wireless: Fluke etherscope series II network assistant		
5.	Analiza semnalelor wireless: Fluke analyze-air		
6.	Proiectarea rețelelor wireless I: configurări de baza		
7.	Proiectarea rețelelor wireless II: configurări avansate		
8.	Proiectarea rețelelor wireless III: configurare VPN		
9.	Tehnici de programare în rețele wireless		
10.	Securitatea în rețele wireless și mobile		
11.	Dispozitive mobile: fundamente		
12.	Dispozitive mobile: tehnici de programare		
13.	Site planning si project management		
14.	Colocviu.		
Bibliografie			
1. David Tse, Pramod Viswanath, <i>Fundamentals of Wireless Communication</i> , Cambridge University Press, 2005.			
2. Vijay Garg, <i>Wireless Communications and Networking</i> , Morgan Kaufmann, 2007.			
3. W. Stallings, <i>Wireless Communications & Network</i> , 2nd Edition, 2004.			
4. Dharma Prakash Agrawal, Qing-An Zeng, <i>Introduction To Wireless And Mobile Systems</i> , 2005.			
5. Yan Zhang, <i>Wireless Quality of Service - Techniques, Standards, and Applications</i> , 2008.			
6. Andrea Goldsmith, <i>Wireless Communications</i> , 2006.			
7. Matthew Gast, <i>802.11 Wireless Networks: The Definitive Guide, Second Edition</i> , 2005.			
8. Kwang-Cheng Chen, J. Roberto B. de Marca, <i>Mobile WiMAX</i> , Wiley-IEEE Press, 2008.			
9. Larry L. Peterson, Bruce S. Davie, <i>Computer Networks: A Systems Approach, Fourth Edition</i> , ed. Morgan Kaufman, 2007.			
10. Mario Marchese, <i>QoS Over Heterogeneous Networks</i> , ed. Morgan Kaufman, 2007.			
11. Slide-uri pentru cursuri și aplicații pentru studiu individual la adresa ftp://ftp.utcluj.ro/pub/users/peculea/TWM/			

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Întrucât această disciplină este foarte importantă pentru proiectarea și configurarea rețelelor de calculatoare, conținutul ei este cât se poate de modern deoarece recapitulează principiile, apoi aprofundează și în final prezintă ultimele noutăți în domeniul Tehnologiilor Wireless și Dispozitivelor Mobile. Conținutul disciplinei a fost discutat cu actori importanți din acest domeniu, atât academici cât și industriali, din România, Europa și S.U.A. Disciplina a fost evaluată de către ARACIS.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Pondere din nota finală
Curs		Abilitatea de rezolvare a unor probleme specifice domeniului Prezență, (inter)activitate în timpul orelor de curs		Examen scris		70%
Aplicatii		Abilitatea de rezolvare a unor probleme specifice domeniului Prezență, (inter)activitate în timpul orelor de laborator		Examen scris		30%
10.4 Standard minim de performanță						
Proiectarea și configurarea rețelelor wireless și a suportului pentru mobilitate.						

Titularul de Disciplina
Conf.dr.ing. Adrian Peculea

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.16

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Sisteme de Operare									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	S.I.dr.ing. Kinga Marton – Kinga.Marton@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	S.I.dr.ing. Kinga Marton – Kinga.Marton@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S				L	P
I/2	Sisteme de Operare	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								25
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								20
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								25
Tutoriat								15
Examinari								5
Alte activitati								4
3.7	Total ore studiul individual	94						
3.8	Total ore pe semestru	150						
3.9	Numar de credite	6						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Programarea calculatoarelor
4.2	De competente	Programare in limbajul C

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Prezenta la curs minimum 75%; predare cu videoproiector cu explicatii pe tabla
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Prezenta obligatorie 100% pentru admiterea la examenul final; lucru pe calculatoare cu sistemul de operare Linux si Windows

6. Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea a sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Asimilarea conceptelor fundamentale ale sistemelor de operare, intelegerea rolului sistemului de operare in cadrul unui sistem de calcul, analiza modulului general de functionare a sistemului de operare si capacitatea de a folosi apeluri sistem pentru programarea sistemului de operare
7.2	Obiectivele specifice	Intelegerea functionalitatii si a structurii generale a sistemelor de operare. Intelegerea modulului in care sistemul de operare gestioneaza resursele sistemului (gestiunea executiei, gestiunea memoriei, gestiunea dispozitivelor periferice). Intelegerea mecanismelor si politicilor de planificare si sincronizare a executiei si dezvoltarea capacitatii de a utiliza aceste mecanisme pentru rezolvarea unor probleme din lumea reala. Intelegerea si aplicarea apelurilor sistem in cadrul programelor C

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Obs.
1	Introducere. Rolul general al unui SO. Concepte fundamentale. Componente. Scurt istoric	Oral și cu mijloace multimedia, stil de predare interactiv, consultații, rezolvare de probleme	N/A
2	Structura SO. Concepte centrale: virtualizare, concurenta, persistenta. Servicii oferite de SO		
3	Gestiunea executiei: Procese		
4	Gestiunea executiei: Fire de executie (Thread-uri)		
5	Planificarea executiei		
6	Sincronizarea executiei (1)		
7	Mecanisme de comunicare intre procese		
8	Gestiunea memoriei interne (1)		
9	Gestiunea memoriei interne (2)		
10	Gestiunea memoriei persistente (1)		
11	Gestiunea memoriei persistente (2)		

12	Gestiunea memoriei persistente (3)		
13	Protectie si securitate		
14	Recapitulare		
Bibliografie			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Silberschatz, Galvin, Gagne: Operating System Concepts, 8th Edition, 2009 2. Stallings, Operating Systems: Internals and Design Principles, 7th Edition, Prentice Hall, 2012 3. Arpaci-Dusseau, Operating Systems: Three Easy Pieces, online book 4. Tanenbaum, Modern Operating Systems, 3rd Edition, Prentice Hall, 2007 5. Tanenbaum, Sisteme de operare moderne, Byblos, 2004 			
8.2. Aplicatii (lucrari)		Metode de predare	Obs
1	Sistemul de fisiere Linux. Comenzi de baza	Prezența la laborator obligatorie. Rezolvare pe calculator a unor probleme	N/A
2	Apeluri sistem pentru accesul la datele din fisiere		
3	Apeluri sistem pentru lucru cu fisiere și directoare în Linux		
4	Apeluri sistem pentru gestiunea proceselor		
5	Apeluri sistem pentru gestiunea thread-urilor		
6	Gestiunea proceselor si thread-urilor		
7	Sincronizare folosind semafoare		
8	Sincronizare folosind lacate si variabile conditionale		
9	Comunicare folosind fisiere pipe		
10	Comunicare folosind cozi de mesaje		
11	Comunicare folosind memorie partajata		
12	Recapitulare mecanisme de comunicare si sincronizare		
13	Recapitulare		
Bibliografie			
<ol style="list-style-type: none"> 1. A.Coleșa, I. Ignat, Z. Somodi. Sisteme de operare. Chestiuni teoretice și practice. Cluj-N., Ed. UT Pres, 2006. 2. Lucrări la adresa: http://cs.utcluj.ro/moodle 			

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Disciplina este fundamentală în pregătirea studenților în domeniul științei calculatoarelor. Continutul disciplinei este coroborat cu programele specifice ale altor universitati din tara si strainatate fiind evaluat de agenții guvernamentale românești (CNEAA și ARACIS)

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Testarea cunostintelor teoretice si a capacitatii de rezolva unele probleme pe baza cunostintelor		Examen scris		60%
Aplicatii		Abilități de rezolvare pe calculator a problemelor SO folosind limbajul C si apeluri sistem Linux. Activitatea la laborator si rezolvarea problemelor propuse ca teme de casa		Examen scris		40%
10.4 Standard minim de performanta						
Cunoașterea celor mai importante concepte, mecanisme si politici folosite de sistemele de operare pentru a gestiona resursele sistemului, respectiv intelegerea apelurilor sistem si dobandirea capacitatii de a utiliza apeluri sistem Linux pentru implementarea unor solutii la probleme simple de gestiune a fisierelor si directoarelor, a proceselor, thread-urilor si mecanismelor de comunicare si sincronizare.						

Titularul de Disciplina
S.I.dr.ing. Kinga Marton

Director departament
Prof.dr. ing. Potolea Rodica

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Licenta
1.6	Programul de studii/Calificarea	Calculatoare romana/ Inginer
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	9.17

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Tehnici de Programare Fundamentale									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof. dr. ing. Ioan Salomie - Ioan.Salomie@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Conf. dr. ing. Viorica Chifu – Viorica.Chifu@cs.utcluj.ro Ș.l. dr. ing. Tudor Cioară – Tudor.Cioara@cs.utcluj.ro Ș.l. dr. Ionut Anghel – Ionut.Anghel@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	II	2.6	Semestrul	4	2.7	Evaluarea	Examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
			S	L	P	S	L	P					
II/4	Tehnici de Programare	14	2		2		28		28		94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	2
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	28
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								18
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								24
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								26
Tutoriat								22
Examinari								4
Alte activitati								0
3.7	Total ore studiul individual			94				
3.8	Total ore pe semestru			150				
3.9	Numar de credite			6				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Bazele Programarii Orientate pe Obiect
4.2	De competente	Cunoștințe legate de programare orientata pe obiect

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, proiector, calculator
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, software specific

6 Competente specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Proiectarea inovativă a sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea și descrierea tehnicilor, metodelor, metodologiilor și tehnologiilor necesare în proiectarea sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de concepte, principii, tehnici, metodologii și tehnologii de proiectare a sistemelor informatice • C3.3 - Crearea și utilizarea de soluții noi adecvate, în realizarea de proiecte de sisteme informatice • C3.4 - Evaluarea efectelor alternativelor de rezolvare în creșterea performanțelor sistemelor informatice • C3.5 - Elaborarea de soluții eficiente în proiectarea sistemelor informatice prin selectarea alternativelor specifice domeniului <p>C4 - Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate</p> <ul style="list-style-type: none"> • C4.1 - Stabilirea criteriilor relevante privind calitatea și securitatea în sistemele informatice • C4.2 - Folosirea cunoștințelor multidisciplinare pentru integrarea sistemelor informatice • C4.3 - Utilizarea unor concepte și metode noi pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatarea a sistemelor informatice integrate • C4.4 - Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sisteme informatice dedicate • C4.5 - Realizarea de proiecte de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Cunosterea si aplicarea tehnicilor de programare orientate pe obiect in dezvoltarea aplicatiilor software
7.2	Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> - Sa poata utiliza tehnici de programare pentru proiectarea claselor si interfetelor, incluzind contracte si invariant - Sa poata utiliza tehnici de programare pentru reutilizarea codului folosind mostenire si polimorfism - Sa poata utiliza tehnici de programare generice pentru procesarea colectiilor - Sa poata utiliza tehnici de programare pentru reflectie si bazate pe evenimente - Sa poata utiliza tehnici de programare concurente si multi-threading - Sa poata utiliza sabloane de proiectare si framework-uri pentru reutilizarea solutiilor de proiectare - Sa poata utiliza tehnici de programare pentru performanta si intretinere software

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Tehnici de proiectare si implementare pentru clase	Folosirea metodelor multimedia de predare si acces la Internet Studentii sunt invitati sa colaboreze la proiectele de cercetare Ore de consultatii in	-N/A
2	Tehnici de programare cu clase si interfete		
3	Tehnici de programare folosind mostenirea si polimorfismul		
4	Tehnici de programare folosind contracte si invariant		
5	Tehnici de programare generice		
6	Tehnici de reflectie		
7	Tehnici event-driven		
8	Tehnici de programare a colectiilor		
9	Tehnici de programare pentru concurenta si multithreading		
10	Flexibilitate si reutilizare prin design patterns		
11	Principalele design pattern-uri de tip creational, structural si comportamental		

12	Flexibilitate si reutilizare prin framework-uri	timpul semestrului si inaintea examenului	
13	Tehnici de programare pentru eficienta si performanta		
14	Tehnici de programare pentru claritate si intretinere software		

Bibliografie

1. Ioan Salomie - Tehnici Orientate Obiect, Editura Albastra, Microinformatica, 1995
2. Eric Gamma, Helm, Johnson, Vlissides - Design Patterns, Addison Wesley, 1995 (translated into Romanian by Teora Publ. as "Sabloane de Proiectare")
3. Joshua Bloch - Effective Java, 2/e Addison Wesley, 2008
4. Xiaoping Jia - Object Oriented Software Development using Java, Addison Wesley, 2002
5. Ioan Salomie, Note de Curs, <http://www.coned.utcluj.ro/~salomie/TP>

8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	Tehnici de Programare cu clase si obiecte folosind Java, C# si C++ (2 sedinte de laborator)	Scurta prezentare a temelor de laborator, discutii pe baza temelor, implementarea temelor pe calculator, miniproiect individual pe calculator	-N/A
2			
3	Tehnici de Programare cu mostenire si polimorfism folosind Java, C# and C++ (2 sedinte de laborator)		
4			
5	Tehnici de Programare folosind Java Collection Framework (2 sedinte de laborator)		
6			
7	Tehnici de tratare a erorilor in programarea Java (2 sedinte de laborator)		
8			
9	Programarea multi-threading in Java (2 sedinte de laborator)		
10			
11	Mini-proiect (folosind design pattern-uri si framework-uri) (2 sedinte de laborator)		
12			
13	Test de cunostinte dobindite la laborator si prezentare mini-proiecte		
14			

Bibliografie

1. Steve McConnell - Code Complete, 2/e, Microsoft Press, 2004
2. <http://java.sun.com/docs/books/tutorial>

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Este o disciplină a domeniului "Calculatoare și Tehnologia Informației". Ea îi instruieste pe studenți in aplicarea tehnicilor de programare orientate pe obiect in proiectarea si implementarea aplicatiilor software. Conținutul disciplinei a fost stabilit pe baza analizei disciplinelor echivalente de la alte universități precum si pe baza cerintelor angajatorilor IT din România. De asemenea continutul disciplinei a fost evaluat de agenții guvernamentale românești (CNEAA și ARACIS).

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		-Abilitati de utilizare a tehnicilor de programare orientate pe obiect in proiectarea si implementarea aplicatiilor software -Abilitati de utilizare a sabloanelor de proiectare si a framework-urilor pentru reutilizarea solutiilor de proiectare		Examen scris		55%
Aplicatii		-Abilități de rezolvare a problemelor utilizand tehnici de programare orientate pe obiect - Prezență, Activitate		Examen scris		45%

10.4 Standard minim de performanta

- Sa poata utiliza tehnici de programare orientate pe obiect in proiectarea si implementarea aplicatiilor software
- Obținerea notei finale 5

Titularul de disciplina
Prof.dr.ing. Ioan Salomie

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutia de invatamint superior	Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Automatica si Calculatoare
1.3	Departamentul	Calculatoare
1.4	Domeniul de studii	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Complemente de Stiinta Calculatoarelor/ Master
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	10.

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Practica 2									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof. dr. ing. Rodica Potolea – Rodica.Potolea@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Prof.dr.ing. Ioan Salomie- Ioan.salomie@cs.utcluj.ro Conf.dr.ing. Mihaela Dinsoreanu- Mihaela.Dinsoreanu@cs.utcluj.ro Conf.dr.ing. Emil Cebuc – Emil.Cebuc@cs.utcluj.ro Conf.dr.ing Adrian Colesa – Adrian.Colesa@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	I	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OB

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]					
				S	L	P		S			
I/2	Practica 2	14			4			56	94	150	6

3.1	Numar de ore pe saptamina	4	3.2	din care curs	-	3.3	aplicatii	4
3.4	Total ore din planul de inv.	56	3.5	din care curs	-	3.6	aplicatii	56
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								30
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								30
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								30
Tutoriat								0
Examinari								4
Alte activitati								0
3.7	Total ore studiul individual	94						
3.8	Total ore pe semestru	150						
3.9	Numar de credite	6						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	
4.2	De competente	

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	

6 Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2 - Elaborarea de tehnici, tehnologii, metode și metodologii specifice sistemelor informatice</p> <ul style="list-style-type: none"> • C2.1 - Recunoașterea de tehnici, metode, metodologii și tehnologii utilizate în sistemele informatice • C2.2 - Fixarea condițiilor de utilizare pentru diferite platforme de calcul din domeniul sistemelor informatice • C2.3 - Dezvoltarea de aplicații bazate pe noi tehnici, metode și metodologii destinate sistemelor informatice • C2.4 - Evaluarea necesarului de tehnologii, resurse, echipamente și integrarea și adaptarea acestora în sisteme informatice • C2.5 - Cercetarea și dezvoltarea de tehnici, metode și metodologii noi specifice sistemelor informatice
Competențe transversale	<p>CT2 - Descrierea clară și concisă a fluxului activităților, sarcinilor și rezultatelor din domeniul de activitate, obținute fie în urma asumării rolului de lider / șef de proiect, fie ca membru al unei echipe de cercetare, grație: capacității de sinteză a informațiilor din domeniu, viziunii globale de ansamblu, aptitudinilor de comunicare cu colaboratorii, capacității de definire a activităților pe etape</p>

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Elaborarea arhitecturii software a aplicației
7.2	Obiectivele specifice	Pentru atingerea acestor obiective generale, studenții vor: <ul style="list-style-type: none"> • Elabora arhitectura software a aplicației • Realiza proiectarea

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Nu e cazul.		
8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere		
2	Elaborarea arhitecturii: - Identificarea principalelor componente		
3	Elaborarea arhitecturii: - Identificarea și stabilirea interfețelor		
4	Elaborarea arhitecturii: - Identificarea și stabilirea aspectelor dinamice		
5	Prezentarea arhitecturii elaborate (document)		
6	Proiectare: - Detalierea componentelor arhitecturale (1)		
7	Proiectare: - Detalierea componentelor arhitecturale (2)		
8	Proiectare: - Detalierea componentelor arhitecturale (3)		
9	Proiectare: - Detalierea componentelor arhitecturale (4)		
10	Proiectare: - Detalierea componentelor arhitecturale (5)		
11	Proiectare: - Detalierea componentelor arhitecturale (6)		
12	Proiectare: - Detalierea componentelor arhitecturale (7)		
13	Prezentarea proiectului (document)		
14	Elaborarea și prezentarea documentației finale		
Bibliografie			
1. Software Measurement and Estimation. A Practical Approach, Linda M. Laird M. Carol Brennan, John Wiley & Sons Publisher, 2006.			
2. T. Cormen, C. Rleiserson, R. Rivest, <i>Introducere in Algoritmi</i> , Editura Agora, Ed. 1 (2001) sau 2 (2004)			
3. R.C.Gonzales, R.E.Woods, "Digital Image Processing-Second Edition", <i>Prentice Hall</i> , 2002			
4. W. Stallings – Data and Computer Communications, Prentice Hall, 2007			

9. Coroborarea continuturilor disciplinei cu asteptarile reprezentantilor comunitatii epistemice, asociatiilor, profesionale si angajatori din domeniul aferent programului

Întrucât această disciplină este importantă pentru elaborarea unei teze de disertatie de calitate conținutul ei se aliniaza la temele de cercetare/proiectare/dezvoltare curente pe plan european si mondial. Conținutul disciplinei a fost discutat cu actori importanți (mediu academic si industrie) din acest domeniu.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs						
Aplicatii		Realizarea proiectului si documentatiei		Evaluarea proiectului si documentatiei		100%
10.4 Standard minim de performanta						
Elaborarea documentatiei proiectului						

Titularul de Disciplina
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

Director departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea