



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 și Tehnologia Informației / Inginer
1.7	Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8	Codul disciplinei	

2. Date despre disciplină

2.1	Denumirea disciplinei	Structura sistemelor de calcul									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare și Tehnologia Informației									
2.3	Titularul activităților de curs	Prof. dr. ing. Zoltan Baruch – Zoltan.Baruch@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Prof. dr. ing. Zoltan Baruch – Zoltan.Baruch@cs.utcluj.ro As. drd. ing Dragoș Lisman – Dragos.Lisman@mecon.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	III	2.6	Semestrul	6	2.7	Evaluarea	Examen	2.8	Regimul disciplinei	DD/OB

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. săpt	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]					
			S	L	P	S	L	P			
III/6	Structura sistemelor de calcul	14	2	2	1	28	28	14	34	104	4

3.1	Număr de ore pe săptămână	5	3.2	din care curs	2	3.3	aplicații	3
3.4	Total ore din planul de învăț.	140	3.5	din care curs	28	3.6	aplicații	42
Studiul individual								Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe								28
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice și pe teren								4
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								28
Tutoriat								4
Examinări								6
Alte activități								0
3.7	Total ore studiul individual	70						
3.8	Total ore pe semestru	140						
3.9	Număr de credite	4						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Analiza și sinteza dispozitivelor numerice, Arhitectura calculatoarelor
4.2	De competențe	Competențele disciplinelor Analiza și sinteza dispozitivelor numerice, Arhitectura calculatoarelor

**5. Condiții (acolo unde este cazul)**

5.1	De desfășurare a cursului	Proiector, calculator, tablă
5.2	De desfășurare a aplicațiilor	Calculatoare, Mediul de dezvoltare Xilinx ISE Design Suite

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2 - Proiectarea componentelor hardware, software și de comunicații</p> <ul style="list-style-type: none"> • C2.1 - Descrierea structurii și funcționării componentelor hardware, software și de comunicații • C2.2 - Explicarea rolului, interacțiunii și funcționării componentelor sistemelor hardware, software și de comunicații • C2.3 - Construirea unor componente hardware, software și de comunicații folosind metode de proiectare, limbaje, algoritmi, structuri de date, protocoale și tehnologii • C2.4 - Evaluarea caracteristicilor funcționale și nefuncționale ale componentelor hardware, software și de comunicații, pe baza unor metrici • C2.5 - Implementarea componentelor hardware, software și de comunicație
Competențe transversale	N/A

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

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea structurii unor componente ale sistemelor de calcul și deprinderea proiectării acestor componente
7.2	Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Proiectarea și implementarea prin hardware a unor operații aritmetice cu numere întregi și în virgulă mobilă; • Proiectarea unor sisteme ierarhice de memorie și memorii cache; • Utilizarea tehnicii pipeline și a matricilor sistolice pentru implementarea cu performanțe ridicate a operațiilor aritmetice; • Proiectarea și implementarea unor module hardware pe diferite plăci de dezvoltare cu circuite FPGA utilizând limbajul VHDL; • Cunoașterea principalelor arhitecturi paralele de calcul și a direcțiilor curente în domeniul arhitecturilor de calcul.

8. Conținuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observații
1	Introducere. Indicatori de performanță	- Prezentări PowerPoint - Probleme	N/A
2	Programe de evaluare a performanțelor. Legea lui Amdahl		
3	Unitatea aritmetică și logică. Sumatoare		
4	Circuite de înmulțire		
5	Circuite de împărțire		



6	Reprezentarea numerelor în virgulă mobilă. Operații cu numere reprezentate în virgulă mobilă	rezolvate la tablă - Întrebări, discuții - Consultații la cerere	
7	Ierarhia de memorii. Tipuri de memorii. Organizarea memoriilor. Proiectarea memoriilor		
8	Tehnologii de memorii DRAM. Tehnologii de memorii flash		
9	Memoria cu bancuri multiple. Memoria asociativă. Memoria cache		
10	Memoria virtuală. Paginarea. Segmentarea. Strategii de înlocuire		
11	Sisteme pipeline aritmetice		
12	Arhitecturi RISC		
13	Taxonomia arhitecturilor de calculatoare. Introducere în arhitecturi paralele		
14	Introducere în arhitecturi paralele (cont.). Direcții curente		
Bibliografie 1. Baruch, Z. F., Structura sistemelor de calcul, Editura Albastră, Cluj-Napoca, 2005, ISBN 973-650-143-4. 2. Baruch, Z. F., Structure of Computer Systems, U.T.PRES, Cluj-Napoca, 2002, ISBN 973-8335-44-2. 3. Baruch, Z. F., Structure of Computer Systems with Applications, U.T.PRES, Cluj-Napoca, 2003, ISBN 973-8335-89-2. 4. Hayes, J.P., Computer Architecture and Organization, Third Edition, McGraw-Hill, 1998, ISBN 0-07-115997-5 5. Cursuri și lucrări de laborator la adresa http://users.utcluj.ro/~baruch/ro/pages/cursuri/structura-sistemelor-de-calcul.php			
8.2. Aplicații (seminar / lucrări / proiect)		Metode de predare	Observații
1	Fluxul de proiectare cu circuite FPGA (I). Exemplu de proiectare	- Explicații suplimentare - Aplicații pe plăci de dezvoltare cu circuite FPGA - Utilizarea unui mediu de dezvoltare pentru circuite FPGA	N/A
2	Fluxul de proiectare cu circuite FPGA (II). Exemplu de proiectare (cont.)		
3	Instrucțiuni secvențiale în limbajul VHDL. Aplicație: Implementarea unei memorii FIFO		
4	Instrucțiuni concurente în limbajul VHDL. Aplicație: Implementarea unei memorii FIFO (cont.)		
5	Simularea descrierilor VHDL		
6	Automate de stare în limbajul VHDL		
7	Proiectarea structurală în limbajul VHDL		
8	Circuite aritmetice combinaționale. Aplicație: Implementarea unui circuit de înmulțire combinațional		
9	Circuite aritmetice secvențiale. Aplicație: Implementarea unui circuit de înmulțire secvențial		
10	Aplicație: Implementarea unui circuit de înmulțire secvențial (cont.)		
11	Utilizarea analizorului logic ChipScope		
12	Sistemul de dezvoltare Xilinx Embedded Development Kit (I)		
13	Sistemul de dezvoltare Xilinx Embedded Development Kit (II)		
14	Colocviu de laborator		
Bibliografie 1. Cursuri și lucrări de laborator la adresa http://users.utcluj.ro/~baruch/ro/pages/cursuri/structura-sistemelor-de-calcul.php			



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

Conținutul disciplinei a fost coroborat cu conținutul unor discipline similare din SUA și Europa, și cu conținutul unor manuale consacrate utilizate în universități de prestigiu. De asemenea, conținutul disciplinei a fost discutat cu reprezentanți ai unor companii din România și SUA. Disciplina a fost evaluată de către agenția ARACIS.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Înțelegerea unor concepte teoretice, Abilități de rezolvare a unor probleme		Examen scris		50%
Aplicații		Implementarea și testarea unor componente hardware		Verificare scrisă, demonstrație practică		50%
10.4 Standard minim de performanță						
Proiectarea și implementarea unor circuite aritmetice combinaționale sau secvențiale simple						

Titularul de Disciplină
Prof. dr. ing. Zoltan Baruch

Director departament
Prof.dr.ing.Rodica Potolea



FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Instituația 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	Ciclu de studii	Licență
1.6	Programul de studii/Calificarea	Calculatoare și Tehnologia Informației / Inginer
1.7	Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8	Codul disciplinei	

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Limbaje formale și translațoare									
2.2	Aria tematică (subject area)	Calculatoare și Tehnologia Informației									
2.3	Responsabil de curs	S.I.dr.ing. Emil Șt. Chifu – emil.chifu@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	CP.I. mat. Liviu Negrescu Drd.ing. Marius Lupou – marius.lupou@cs.utcluj.ro Drd.ing. Radu Bunghez – radu.bunghez@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	III	2.6	Semestrul	6	2.7	Evaluarea	Examen	2.8	Regimul disciplinei	DD/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
III/6	Limbaje formale și translațoare	14	2		2		28		28		48	104	4

3.1	Număr de ore pe săptămână	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicații	2
3.4	Total ore din planul de inv.	104	3.5	din care curs	28	3.6	aplicații	28
Studiul individual								Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și note								17
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice și pe teren								7
Pregătire seminar/laborator, teme, referate, portofolii, eseuri								16
Tutoriat								5
Examinări								3
Alte activități								0
3.7	Total ore studiul individual			48				
3.8	Total ore pe semestru			104				
3.9	Număr de credite			4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Programarea calculatoarelor, Structuri de date și algoritmi
4.2	De competențe	Cunoștințe de bază de programare și structuri de date (de preferință în limbajul C)

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1	De desfășurare a cursului	Tablă, proiector, calculator
5.2	De desfășurare a aplicațiilor	Calculatoare, software specific



6 Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C1 - Operarea cu fundamente matematice, ingineresti și ale informaticii</p> <ul style="list-style-type: none"> • C1.1 - Recunoașterea și descrierea conceptelor proprii calculabilității, complexității, paradigmelor de programare și modelării sistemelor de calcul și comunicații • C1.2 - Folosirea de teorii și instrumente specifice (algoritmi, scheme, modele, protocoale etc.) pentru explicarea structurii și funcționării sistemelor hardware, software și de comunicații • C1.3 - Construirea unor modele pentru diferite componente ale sistemelor de calcul • C1.4 - Evaluarea formală a caracteristicilor funcționale și nefuncționale ale sistemelor de calcul • C1.5 - Fundamentarea teoretică a caracteristicilor sistemelor proiectate <p>C3 - Soluționarea problemelor folosind instrumentele științei și ingineriei calculatoarelor</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea unor clase de probleme și metode de rezolvare caracteristice sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de cunoștințe interdisciplinare, a tiparelor de soluții și a uneltelor, efectuarea de experimente și interpretarea rezultatelor lor • C3.3 - Aplicarea tiparelor de soluții cu ajutorul uneltelor și metodelor ingineresti • C3.4 - Evaluarea comparativă, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare, pentru optimizarea performanțelor • C3.5 - Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice pentru probleme concrete
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea fazelor, componentelor și algoritmilor utilizați în translațiile de limbaj tipice • Crearea unei baze formale pentru dezvoltarea conceptelor legate de procesurile lexicale și sintactice din translație
7.2	Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea modelelor formale de bază, adică automatele finite și automatele stivă, și înțelegerea relației în care se află ele cu definițiile de limbaj prin expresii regulate și gramatici • Înțelegerea relațiilor dintre descrierea formală a automatelor din teoria limbajelor formale și implementările practice ale acestora ca analizoare lexicale și sintactice în translație • Cunoașterea claselor de limbaje pentru care se poate implementa un analizor sintactic determinist • Descrierea sintaxei limbajelor de implementat folosind expresii regulate și gramatici • Proiectarea, dezvoltarea și testarea unui proiect software, utilizând unelte software specializate (generatoare de analizoare), pentru a ajunge la un translator pentru un limbaj artificial • Controlul fenomenelor de ambiguitate și nedeterminism (conflicte) care apar la generatoarele de analizoare lexicale și sintactice

8. Continuturi



8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	<i>Instrumente pentru reprezentare</i> : șiruri și sisteme de rescriere, gramatici.	- Ideile principale cu mijloace multimedia - Detaliile și exemplele la tablă, în interacțiune cu studenții - Există ore de consultații. - Studenții sunt invitați să colaboreze în proiecte de cercetare.	N/A
2	<i>Instrumente pentru reprezentare</i> : derivări și arbori de derivare, notația BNF extins.		
3	<i>Gramatici regulate și automate finite</i> : automate finite.		
4	<i>Gramatici regulate și automate finite</i> : diagrame de stare și expresii regulate.		
5	<i>Gramatici independente de context și automate stivă</i> .		
6	<i>Analiza lexicală</i> : descompunerea gramaticii, interfațarea analizorului lexical, construirea analizorului lexical (diagrame de stare, metoda cuvintelor rezervate). Generatorul LEX		
7	<i>Analiza descendentă și gramatici LL(k)</i> : gramatici LL(k), algoritmul LL(k).		
8	<i>Analiza descendentă și gramatici LL(k)</i> : eliminarea recursivității stânga, factorizarea stânga.		
9	<i>Derivatoare LL</i> : gramatici LL(k) tari, algoritmul derivator LL(1).		
10	<i>Derivatoare LL</i> : derivator LL(1) în variantă interpretată, calculul mulțimilor PRIM și URMA.		
11	<i>Analiza ascendentă și gramatici LR(k)</i> : situații și închidere nonterminal, algoritmul LR(k).		
12	<i>Derivatoare LR</i> : algoritmul derivator LR(0), stări LR(0), gramatici SLR(1).		
13	<i>Derivatoare LR</i> : gramatici LALR(1), algoritmul LALR(1), tranziții deplasare-reducere, eliminarea producțiilor lanț, compactare tabel LR. Generatorul Yacc		
14	<i>Noțiuni fundamentale de gramatici atributate</i> .		
Bibliografie			
1. I.A. Leția, E.Șt. Chifu, Limbaje formale și translaatoare, Ed. Casa cărții de știință, 1998.			
2. W.M. Waite, G. Goos, Compiler Construction, Springer-Verlag, 1984.			
8.2. Aplicații (seminar/lucrări/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	Tabele de simboluri.	Scurtă prezentare la tablă, testare și teme pe calculator, miniproiect individual pe calculator	N/A
2	Analizor lexical de C.		
3	<i>Generatorul de analizoare lexicale Lex</i> : sursa pentru Lex, expresii regulate Lex, acțiuni Lex, reguli ambigue, definiții sursă Lex.		
4	<i>Generatorul Lex</i> : dependență de context stânga, exemple, aplicații Lex.		
5	<i>Generatorul de analizoare sintactice ascendente Yacc</i> : specificații de bază, sintaxa Yacc, acțiuni, analiza lexicală, funcționare derivator.		
6	<i>Generatorul Yacc</i> : ambiguitate și conflicte, precedentă și asociativitate, tratarea erorilor, mediul Yacc, pregătirea specificațiilor.		
7	<i>Generatorul Yacc</i> : suport pentru valori de tip arbitrar, exemple, aplicații Yacc. Recapitulare utilizare Yacc și Lex pentru colocviul de laborator.		
8	Colocviu de laborator (Utilizare Yacc și Lex).		
9	Definirea tematicii miniproiectului individual (Implementare translator folosind generatoarele Yacc și Lex).		
10	Definirea formală a proiectului (expresii regulate și gramatica pentru limbajul de analizat).		
11	Evaluarea definirii formale a proiectului individual.		
12	Implementarea proiectului.		
13	Implementarea proiectului.		
14	Evaluarea finală a proiectului individual.		



Bibliografie

1. I.A. Lețja, D. Marcu, B. Ungureanu, Procesoare de limbaje. Îndrumător de laborator, lito. Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca, 1995.
2. The Lex & Yacc Page, http://www.combo.org/lex_yacc_page/

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

Este o disciplină de domeniu în Calculatoare și Tehnologia Informației, conținutul ei fiind și clasic și modern. Ea îi instruiște pe studenți cu principiile de bază în proiectarea interpretoparelor și translațoarelor pentru limbaje artificiale. Conținutul disciplinei a fost discutat cu alte universități și cu companii importante din România, Europa și SUA și 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		- Abilități de rezolvare a problemelor - Prezență, Activitate		- Examen scris		60%
Aplicatii		- Abilități de rezolvare a problemelor - Prezență, Activitate		- Examen scris laborator		40%

10.4 Standard minim de performanță

- Modelarea unei probleme tipice ingineresti folosind aparatul formal caracteristic domeniului
- Obținerea notei finale 5

Titularul de Disciplina
S.I.dr.ing. Emil Șt. Chifu

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	Licenta
1.6	Programul de studii/Calificarea	Calculatoare si Tehnologia Informatiei / Inginer
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Management si comunicare									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof. dr. Doina Catană - dcatana@mae.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Nu este cazul									
2.5	Anul de studii	III	2.6	Semestrul	6	2.7	Evaluare	Colocviu	2.8	Regimul disciplinei	DC/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			
III/6	Management si comunicare	14	2			28			24	52	2

3.1	Numar de ore pe saptamina	2	3.2	din care curs	2	3.3	aplicatii	-
3.4	Total ore din planul de inv.	52	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	-
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								7
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								5
Pregatire seminarii/laboratore, teme, referate, portofolii, eseuri								4
Tutoriat								4
Examinari								4
Alte activitati								
3.7	Total ore studiul individual			24				
3.8	Total ore pe semestru			52				
3.9	Numar de credite			2				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Microeconomie
4.2	De competente	Cunoastere, intelegere si utilizare a limbajului economic

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Existenta tehnologiei multimedia
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Nu este cazul



6 Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • Folosirea abilităților și cunoștințelor dobândite în munca în grup și în exercitarea funcțiilor manageriale (în special, a celor specifice managementului de prima linie) • Demonstrarea gândirii sistemice în identificarea oportunităților/amenințărilor mediului extern, precum și a forțelor/slăbiciunilor organizației, în formularea și implementarea strategiilor, în repartizarea sarcinilor și leadership-ul grupului și în soluționarea conflictelor • Implicarea în elaborarea deciziilor care privesc grupul de muncă • Comunicarea cu superiorii și colegii în interesul organizației • Evaluarea propriei activități, precum și a celor din grup • Operarea cu softuri specifice managementului și cu instrumentele specifice comunicării scrise și orale
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> - Familiarizarea cu rolurile și activitățile specifice muncii în echipă; - Familiarizarea cu rolurile și activitățile specifice managerului de primă linie în distribuirea sarcinilor membrilor echipei, a resurselor disponibile; - Exercițierea rolului de coordonator, evaluator al riscului și colțurilor al activității echipei; - Identificarea oportunităților de formare continuă și utilizarea eficientă, pentru propria dezvoltare, a surselor informaționale și a resurselor de comunicare și formare profesională asistată (portaluri Internet, aplicații software de specialitate, baze de date, cursuri on-line etc.) atât în limba română, cât și într-o limbă de circulație internațională

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Înțelegerea, asimilarea și utilizarea conceptelor, principiilor, tehnicilor de bază ale managementului și comunicării
7.2	Obiectivele specifice	Înțelegerea și însușirea funcțiilor și rolurilor manageriale, precum și a tehnicilor de comunicare eficientă în grup și organizație

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observații
1	Introducere în management: conceptul de management, funcțiile managementului, managerii organizației, provocări cu care se confruntă managementul contemporan)	Curs interactiv, prezentare în ppt., vizionare de filme scurte pe tema cursului ; implicarea studenților în principal, prin prezentarea unor teme realizate în echipe de 3-4 studenți	2 ore
2-3	Mediul organizației (componentele mediului intern și ale mediului extern)		4 ore
4	Funcția planificării		2 ore
5	Funcția organizării		2 ore
6	Funcția coordonării		2 ore
7	Funcția controlului și evaluării performanței		2 ore
8	Comunicarea în organizație (continut, funcții, tipuri, rețele)		2 ore
9	Bariere în comunicarea organizațională		2 ore
10	Grupul și echipa		2 ore
11	Conflictul și managementul conflictului		2 ore
12	Comunicarea asertivă		2 ore
13	Leadership și comunicare		2 ore
14	Comunicarea în căutarea unui loc de muncă		2 ore

**BIBLIOGRAFIE**

1. Jones, G.R., George J.M., Contemporary management, Seventh edition, McGraw-Hill, 2011
2. Becker, E.F., Wortmann, J., Mastering communication at work: how to lead, manage and influence, McGraw Hill Professional, 2009, disponibil pe: http://books.google.ro/books/about/Mastering_Communication_at_Work.html?id=0G6LuTp6XhsC&redir_esc=y
3. Nicolescu, O. Fundamentele managementului organizației, Editura Universitară, 2008
4. Nicolescu, O., Verboncu, I. Managementul organizației, Editura Economică, București, 2007
5. Bell, A.H., Smith, D.M., Management communication, 2nd ed., John Wiley&Sons Inc., 2006
6. Catana D., Dobra Constantinescu A., Management in Power Point, UTPRES 2004

8.2. Aplicații (seminar/lucrări/proiect)		Metode de predare	Observații
1	Nu este cazul		

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

In cursurile predate se ține cont de cerințele și așteptările mediului de afaceri

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Pondere din nota finală
Curs		Răspunsul la întrebări închise și deschise Implicare în desfășurarea cursurilor, prin pregătirea și prezentarea unor lucrări elaborate în echipe		colocviu		100%
Aplicații						

10.4 Standard minim de performanță

Condiția de obținere a creditelor: $N > 5$

Titularul de Disciplina
Prof. dr. Doina Catana

Director departament
Prof.dr.ing.Rodica Potolea



FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutiile 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 si Tehnologia Informatiei / Inginer
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Procesarea Imaginilor – seria A
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei
2.3	Responsabil de curs	Conf.dr.ing. Radu Dănescu - Radu.Danescu@cs.utcluj.ro
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Conf.dr.ing. Tiberiu Marița - Tiberiu.Marita@cs.utcluj.ro S.I.dr.ing. Florin Oniga - Florin.Oniga@cs.utcluj.ro S.I.dr.ing. Cristian Vicas - Cristian.Vicas@cs.utcluj.ro As.dr.inf. Anca Ciurte – Anca.Ciurte@cs.utcluj.ro As.drd.ing. Ion Giosan - Ion.Giosan@cs.utcluj.ro As.drd.ing. Vatavu Andrei – Andrei.Vatavu@cs.utcluj.ro
2.5	Anul de studii	III
2.6	Semestrul	6
2.7	Evaluarea	Examen
2.8	Regimul disciplinei	DD/OB

1. 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			
III/6	Procesarea Imaginilor	14	2	2	1	28	28	14	34	104	4

3.1	Numar de ore pe saptamina	5	3.2	din care curs	28	3.3	aplicatii	3
3.4	Total ore din planul de inv.	104	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	42
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								14
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								3
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								14
Tutoriat								0
Examinari								3
Alte activitati								0
3.7	Total ore studiul individual	34						
3.8	Total ore pe semestru	104						
3.9	Numar de credite	4						

2. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	N/A
4.2	De competente	Programare, Structuri de date și algoritmi (C++), Algebră liniară, Metode numerice, Matematici speciale.

3. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, videoproiector, calculator
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, software specific (Visual Studio, Diblook)



4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C6 - Proiectarea sistemelor inteligente</p> <ul style="list-style-type: none"> • C6.1 - Descrierea componentelor sistemelor inteligente • C6.2 - Utilizarea de instrumente specifice domeniului pentru explicarea și înțelegerea funcționării sistemelor inteligente • C6.3 - Aplicarea principiilor și metodelor de bază pentru specificarea de soluții la probleme tipice utilizând sisteme inteligente • C6.4 - Alegerea criteriilor și metodelor de evaluare a calității, performanțelor și limitelor sistemelor inteligente • C6.5 - Dezvoltarea și implementarea de proiecte profesionale pentru sisteme inteligente
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Înțelegerea conceptelor legate de imagini, viziune artificială și procesarea imaginilor. Însușirea și utilizarea metodelor de procesare a imaginilor și proiectarea aplicațiilor specifice.
7.2	Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cunoașterea, evaluarea și utilizarea de concepte, algoritmi și metode specifice prelucrării imaginilor: formatele de reprezentare ale imaginilor digitale, modelul camerei, analiza statistică, filtrare, îmbunătățirea calitatii / restaurare, segmentare, măsuratori. ▪ Dezvoltarea capacității de a găsi soluții optime de implementare din punct de vedere al timpului și resurselor ▪ Dezvoltarea capacităților de evaluare calitativă și cantitativă a rezultatelor, a algoritmilor și a sistemelor bazate pe procesarea de imagini ▪ Cunoașterea și utilizarea uneltelor de programare / procesare specifice (Diblock, MS MFC)

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observații
1	Notiuni introductive	Oral și cu mijloace multimediale, stil de predare interactiv, consultații, implicarea studenților în activități de proiectare.	N/A
2	Modelul camerei: Parametrii intrinseci și extrinseci. Transformări de coordonate		
3	Prelucrări pe imagini binare: Proprietăți geometrice simple ale obiectelor din imagini binare		
4	Prelucrări pe imagini binare: Etichetarea obiectelor. Detectia conturului		
5	Prelucrări pe imagini binare: Operații morfologice. (C5.pdf)		
6	Prelucrări pe imagini grayscale: Proprietăți statistice. Îmbunătățirea calitatii imaginilor		
7	Operația de convoluție. Transformata Fourier.		
8	Zgomotul în imagini digitale		
9	Filtrarea imaginilor digitale		
10	Segmentare bazată pe muchii		
11	Măsuratori din imagini mono și stereo		



12	Modele de culoare. Procesarea si segmentarea imaginilor color		
13	Texturi: Caracterizarea si extragerea trasaturilor texturale		
14	Rezolvări de probleme pentru examen		
Bibliografie 1. R.C.Gonzales, R.E.Woods, <i>Digital Image Processing – 2-nd Edition</i> , Prentice Hall, 2002. 2. E. Trucco, A. Verri, <i>Introductory Techniques for 3-D Computer Vision</i> , Prentice Hall, 1998. 3. W.K. Pratt, <i>Digital Image Processing: PIKS Inside, 3-rd Edition</i> , Wiley & Sons 2001. 4. G. X.Ritter, J.N. Wilson, <i>Handbook of computer vision algorithms in image algebra - 2nd ed</i> , CRC Press, 2001. 5. Frank Y. Shih, <i>Image Processing And Pattern Recognition - Fundamentals and Techniques</i> , Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey, 2010. 6. A. Koschan, M. Abidi, <i>Digital Color Image Processing</i> , Wiley & Sons, 2008. 7. L. G. Shapiro, G. C. Stockman, <i>Computer Vision</i> , Prentice Hall, 2000 8. S.Nedeveschi, "Prelucrarea imaginilor si recunoasterea formelor", Ed. Microinformatica, 1997. 9. S. Nedeveschi, R. Dănescu, F. Oniga, T. Marița, <i>Tehnici de viziune artificială aplicate în conducerea automată a autovehiculelor</i> , Editura U.T. Press, Cluj-Napoca, 2012. Materiale didactice virtuale 1. T. Marita, R. Danescu, S. Nedeveschi, "Prelucrarea imaginilor - Note de curs", http://users.utcluj.ro/~tmarita/IPL/IPCurs.htm , http://users.utcluj.ro/~rdanescu/teaching_pi.html http://users.utcluj.ro/~nedeveski/IP/index.html			
8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	L-Introducere în framework-ul DIBLook	Prezentare pe tablă și cu mijloace multimedia Experimente și implementare folosind unelte specifice (MS Visual Studio, Diblook) Evaluarea etapelor de proiectare și implementare	N/A
2	L-Spaziul Culorilor. Conversii color la grayscale și grayscale la alb-negru		
3	L-Histograma nivelurilor de intensitate		
4	L-Trasaturi geometrice ale obiectelor binare		
5	L-Etichetarea obiectelor din imagini binare		
6	L-Detectia conturului obiectelor binare		
7	L-Operatii morfologice pe imagini binare		
8	L-Prprietati statistice ale imaginilor grayscale		
9	L-Filtrarea imaginilor in domeniul spatial si frecvential		
10	L-Modelarea si eliminarea zgomotului din imaginile digitale		
11	L-Detectie muchiilor 1: detectia punctelor de muchie		
12	L-Detectie muchiilor 2: extragerea si închidere a muchiilor		
13	L-Testare și evaluare finala a cunoștințelor		
14	L-Testare și evaluare finala a cunoștințelor		
15	P-Alegerea și discutarea temei de studiu, proiectelor (săptămânile 1 și 2).		
16	P-Discutarea studiului bibliografic și a etapelor de realizarea a temei (săptămânile 3 și 4).		
17	P-Discutarea etapei de proiectare a algoritmilor (săptămânile 5 și 6)		
18	P-Prezentarea implementării algoritmilor. Evaluarea intermediara a algoritmilor (săptămânile 7 și 8).		
19	P-Validarea și testarea algoritmilor. Evaluare cantitativa și calitativa (săptămânile 9 și 10).		
20	P-Optimizarea algoritmilor. Reevaluare cantitativa și calitativa, eficienta (P-săptămânile 11 și 12).		
21	P-Prezentare finala. Evaluare finala (săptămânile 13 și 14).		
Bibliografie 1. S. Nedeveschi, T. Marița, R. Dănescu, F. Oniga, R. Brehar, I. Giosan, C. Vicaș, <i>Procesarea Imaginilor - Îndrumător de laborator</i> , Editura U.T. Press, Cluj-Napoca, 2013. Materiale didactice virtuale 1. M. Tiberiu, R. Danescu, și colectivul IPPRG: <i>Lucrari de laborator</i> , http://users.utcluj.ro/~tmarita/IPL/IPLAB.htm , http://users.utcluj.ro/~nedeveski/IP/index.html ,			

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



• Disciplina face parte din domeniul Calculatoare și Tehnologia Informației, conținutul ei imbinand aspectele fundamentale cu aspecte practice folosite in domeniul prelucrării informației vizuale (domeniu aflat in continua expansiune). Conținutul disciplinei este coroborat cu curiculele specifice ale altor universități din tara si strainatate fiind evaluat de agenții guvernamentale românești (CNEAA și ARACIS). Activitățile realizate in cadrul disciplinei familiarizeaza studentii atat cu aspectele aplicative cat si de cercere ale domeniului, coroborate cu experienta (recunoscuta de comunitatea internationala) a membrilor colectivului disciplinei.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		Testarea cunostintelor toretice si a abilități de rezolvare a problemelor		Examen scris		50 %
Aplicatii		Abilități practice de rezolvare si implementare a problemelor si de proiectare aplicatii specifice. Prezentă si activitate		Examen de laborator, evaluare proiect		50 %

10.4 Standard minim de performanta

Modelarea si implementarea unei probleme tipice inginerești folosind aparatul formal caracteristic domeniului

Titularul de Disciplina
Conf.dr.ing. Radu Danescu

Director departament
Prof.dr.ing.Rodica Potolea



FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institiția 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 și Tehnologia Informației / Inginer
1.7	Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8	Codul disciplinei	

2. Date despre disciplină

2.1	Denumirea disciplinei	Procesarea Imaginilor – seria B									
2.2	Aria tematică (subject area)	Calculatoare și Tehnologia Informației									
2.3	Responsabil de curs	Conf.dr.ing. Tiberiu Marița - Tiberiu.Marita@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Conf.dr.ing. Radu Dănescu - Radu.Danescu@cs.utcluj.ro S.I.dr.ing. Florin Oniga - Florin.Oniga@cs.utcluj.ro S.I.dr.ing. Cristian Vicas - Cristian.Vicas@cs.utcluj.ro As.dr. inf. Anca Ciurte – Anca.Ciurte@cs.utcluj.ro As.drd.ing. Ion Giosan - Ion.Giosan@cs.utcluj.ro As.drd.ing. Vatavu Andrei – Andrei.Vatavu@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	III	2.6	Semestrul	6	2.7	Evaluarea	Examen	2.8	Regimul disciplinei	DD/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					
III/6	Procesarea Imaginilor	14	2		2	1	28		28	14	34	104	4

3.1	Număr de ore pe săptămână	5	3.2	din care curs	28	3.3	aplicații	3
3.4	Total ore din planul de inv.	104	3.5	din care curs	28	3.6	aplicații	42
Studiul individual								Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și note								14
Documentarea suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice și pe teren								3
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								14
Tutoriat								0
Examinări								3
Alte activități								0
3.7	Total ore studiul individual			34				
3.8	Total ore pe semestru			104				
3.9	Număr de credite			4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	N/A
4.2	De competențe	Programare, Structuri de date și algoritmi (C++), Algebră liniară, Metode numerice, Matematici speciale.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1	De desfășurare a cursului	Tabla, videoproiector, calculator
5.2	De desfășurare a aplicațiilor	Calculatoare, software specific (Visual Studio, Diblock)



6 Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	C6 - Proiectarea sistemelor inteligente <ul style="list-style-type: none"> • C6.1 - Descrierea componentelor sistemelor inteligente • C6.2 - Utilizarea de instrumente specifice domeniului pentru explicarea și înțelegerea funcționării sistemelor inteligente • C6.3 - Aplicarea principiilor și metodelor de bază pentru specificarea de soluții la probleme tipice utilizând sisteme inteligente • C6.4 - Alegerea criteriilor și metodelor de evaluare a calității, performanțelor și limitelor sistemelor inteligente • C6.5 - Dezvoltarea și implementarea de proiecte profesionale pentru sisteme inteligente
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Înțelegerea conceptelor legate de imagini, viziune artificială și procesarea imaginilor. Însușirea și utilizarea metodelor de procesare a imaginilor și proiectarea aplicațiilor specifice.
7.2	Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cunoașterea, evaluarea și utilizarea de concepte, algoritmi și metode specifice prelucrării imaginilor: formatele de reprezentare ale imaginilor digitale, modelul camerei, analiza statistică, filtrare, îmbunătățirea calitatii / restaurare, segmentare, măsuratori. ▪ Dezvoltarea capacității de a găsi soluții optime de implementare din punct de vedere al timpului și resurselor ▪ Dezvoltarea capacităților de evaluare calitativă și cantitativă a rezultatelor, a algoritmilor și a sistemelor bazate pe procesarea de imagini ▪ Cunoașterea și utilizarea uneltelor de programare / procesare specifice (Diblock, MS MFC)

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observații
1	Notiuni introductive	Oral și cu mijloace multimediale, stil de predare interactiv, consultații, implicarea studenților în activități de proiectare.	N/A
2	Modelul camerei: Parametrii intrinseci și extrinseci. Transformări de coordonate		
3	Prelucrări pe imagini binare: Proprietăți geometrice simple ale obiectelor din imagini binare		
4	Prelucrări pe imagini binare: Etichetarea obiectelor. Detectia conturului		
5	Prelucrări pe imagini binare: Operații morfologice. (C5.pdf)		
6	Prelucrări pe imagini grayscale: Proprietăți statistice. Îmbunătățirea calitatii imaginilor		
7	Operația de convoluție. Transformata Fourier.		
8	Zgomotul în imagini digitale		
9	Filtrarea imaginilor digitale		
10	Segmentare bazată pe muchii		
11	Măsurători din imagini mono și stereo		



12	Modele de culoare. Procesarea si segmentarea imaginilor color		
13	Texturi: Caracterizarea si extragerea trasaturilor texturale		
14	Rezolvări de probleme pentru examen		
Bibliografie			
10. R.C.Gonzales, R.E.Woods, <i>Digital Image Processing – 2-nd Edition</i> , Prentice Hall, 2002.			
11. E. Trucco, A. Verri, <i>Introductory Techniques for 3-D Computer Vision</i> , Prentice Hall, 1998.			
12. W.K. Pratt, <i>Digital Image Processing: PIKS Inside, 3-rd Edition</i> , Wiley & Sons 2001.			
13. G. X.Ritter, J.N. Wilson, <i>Handbook of computer vision algorithms in image algebra - 2nd ed</i> , CRC Press, 2001.			
14. Frank Y. Shih, <i>Image Processing And Pattern Recognition - Fundamentals and Techniques</i> , Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey, 2010.			
15. A. Koschan, M. Abidi, <i>Digital Color Image Processing</i> , Wiley & Sons, 2008.			
16. L. G. Shapiro, G. C. Stockman, <i>Computer Vision</i> , Prentice Hall, 2000			
17. S.Nedevschi, "Prelucrarea imaginilor si recunoasterea formelor", Ed. Microinformatica, 1997.			
18. S. Nedevschi, R. Dănescu, F. Oniga, T. Marița, <i>Tehnici de viziune artificială aplicate în conducerea automată a autovehiculelor</i> , Editura U.T. Press, Cluj-Napoca, 2012.			
Materiale didactice virtuale			
1. T. Marita, R. Danescu, S. Nedevschi, "Prelucrarea imaginilor - Note de curs", http://users.utcluj.ro/~tmarita/IPL/IPCurs.htm , http://users.utcluj.ro/~rdanescu/teaching_pi.html http://users.utcluj.ro/~nedevski/IP/index.html			
8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	L-Introducere în framework-ul DIBLook	Prezentare pe tablă și cu mijloace multimedia Experimente și implementare folosind unelte specifice (MS Visual Studio, Diblook) Evaluarea etapelor de proiectare și implementare	N/A
2	L-Spaziul Culorilor. Conversii color la grayscale și grayscale la alb-negru		
3	L-Histograma nivelurilor de intensitate		
4	L-Trasaturi geometrice ale obiectelor binare		
5	L-Etichetarea obiectelor din imagini binare		
6	L-Detectia conturului obiectelor binare		
7	L-Operatii morfologice pe imagini binare		
8	L-Prprietati statistice ale imaginilor grayscale		
9	L-Filtrarea imaginilor in domeniul spatial si frecvential		
10	L-Modelarea si eliminarea zgomotului din imaginile digitale		
11	L-Detectie muchiilor 1: detectia punctelor de muchie		
12	L-Detectie muchiilor 2: extragerea si închiderea a muchiilor		
13	L-Testare și evaluare finala a cunoștințelor		
14	L-Testare și evaluare finala a cunoștințelor		
15	P-Alegerea și discutarea temei de studiu, proiectelor (săptămânile 1 și 2).		
16	P-Discutarea studiului bibliografic și a etapelor de realizarea a temei (săptămânile 3 și 4).		
17	P-Discutarea etapei de proiectare a algoritmilor (săptămânile 5 și 6)		
18	P-Prezentarea implementării algoritmilor. Evaluarea intermediara a algoritmilor (săptămânile 7 și 8).		
19	P-Validarea și testarea algoritmilor. Evaluare cantitativa și calitativa (săptămânile 9 și 10).		
20	P-Optimizarea algoritmilor. Reevaluare cantitativa și calitativa, eficienta (P-săptămânile 11 și 12).		
21	P-Prezentare finala. Evaluare finala (săptămânile 13 și 14).		
Bibliografie			
6. S. Nedevschi, T. Marița, R. Dănescu, F. Oniga, R. Brehar, I. Giosan, C. Vicaș, <i>Procesarea Imaginilor - Îndrumător de laborator</i> , Editura U.T. Press, Cluj-Napoca, 2013.			
Materiale didactice virtuale			
1. M. Tiberiu, R. Danescu, și colectivul IPPRG: <i>Lucrari de laborator</i> , http://users.utcluj.ro/~tmarita/IPL/IPLAB.htm , http://users.utcluj.ro/~rdanescu/teaching_pi.html			



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

• Disciplina face parte din domeniul Calculatoare și Tehnologia Informației, conținutul ei imbinând aspectele fundamentale cu aspecte practice folosite în domeniul prelucrării informației vizuale (domeniu aflat în continua expansiune). Conținutul disciplinei este coroborat cu curiculele specifice ale altor universități din țară și străinătate fiind evaluat de agenții guvernamentale românești (CNEAA și ARACIS). Activitățile realizate în cadrul disciplinei familiarizează studenții atât cu aspectele aplicative cât și de cercere ale domeniului, coroborate cu experiența (recunoscută de comunitatea internațională) a membrilor colectivului disciplinei.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finală
Curs		Testarea cunoștințelor teoretice și a abilității de rezolvare a problemelor		Examen scris		50 %
Aplicații		Abilități practice de rezolvare și implementare a problemelor și de proiectare aplicații specifice. Prezentă și activitate		Examen de laborator, evaluare proiect		50 %

10.4 Standard minim de performanță

Modelarea și implementarea unei probleme tipice ingineresti folosind aparatul formal caracteristic domeniului

Titularul de Disciplina
Conf.dr.ing. Tiberiu Marița

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	Licenta
1.6	Programul de studii/Calificarea	Calculatoare si Tehnologia Informatiei / Inginer
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	

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	Conf.dr.ing. Mihaela Dînșoreanu – mihaela.dinsoreanu@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Prep.ing. Cristina Pop – cristina.pop@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	III	2.6	Semestrul	6	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	L	P			
III/6	Proiectare Software	14	2	2	1	28	28	14	34	104	4

3.1	Numar de ore pe saptamina	5	3.2	din care curs	28	3.3	aplicatii	3
3.4	Total ore din planul de inv.	104	3.5	din care curs	28	3.6	aplicatii	42
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								7
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								10
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								10
Tutoriat								1
Examinari								6
Alte activitati								
3.7	Total ore studiul individual			34				
3.8	Total ore pe semestru			104				
3.9	Numar de credite			4				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

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

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	Tabla, proiector, calculator
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Calculatoare, software specific Prezenta la laborator si proiect este obligatorie



6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C3 - Soluționarea problemelor folosind instrumentele științei și ingineriei calculatoarelor</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea unor clase de probleme și metode de rezolvare caracteristice sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de cunoștințe interdisciplinare, a tiparelor de soluții și a uneltelor, efectuarea de experimente și interpretarea rezultatelor lor • C3.3 - Aplicarea tiparelor de soluții cu ajutorul uneltelor și metodelor ingineresti • C3.4 - Evaluarea comparativă, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare, pentru optimizarea performanțelor • C3.5 - Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice pentru probleme concrete
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

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	<p>Pentru atingerea obiectivului principal se urmăresc obiectivele specifice:</p> <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. Continuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere	- Mijloace multimedia - Prezentări PowerPoint - Demonstrații pe tablă - Ore de consultații în timpul semestrului și înainte de fiecare examen	
2	Elemente avansate de UML (modelarea constrângerilor)		
3	Proiectare arhitecturală (Stiluri arhitecturale)		
4	Sabloane arhitecturale pentru nivelul de Business		
5	Sabloane arhitecturale pentru nivelul de acces la date		
6	Examen parțial		
7	Proiectare OO		
8	Aplicarea sabloanelor de proiectare (creaționale)		
9	Aplicarea sabloanelor de proiectare (structurale)		
10	Aplicarea sabloanelor de proiectare (comportamentale)		
11	Principii de proiectare a claselor		
12	Principii de proiectare a pachetelor		
13	Principii GRASP		
14	Metrici ale calitatii proiectelor software		



Bibliografie			
1. Arhitecturi Software			
<ul style="list-style-type: none"> Ian Gorton, <i>Essential Software Architecture</i>, Springer, second ed. 2011. Taylor, R., Medvidovic, N., Dashofy, E., <i>Software Architecture: Foundations, Theory, and Practice</i>, 2010, Wiley. David Patterson, Armando Fox, <i>Engineering Long-Lasting Software: An Agile Approach Using SaaS and Cloud Computing</i>, Alpha Ed. Buschmann, Frank, Regine Meunier, Hans Rohnert, Peter Sommerlad, and Michael Stal. 2001. <i>Pattern-oriented system architecture, volume 1: A system of patterns</i>. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. Fowler Martin, <i>Patterns of Enterprise Application Architecture</i>, Addison-Wesley Professional, 2002 			
2. Design Patterns			
<ul style="list-style-type: none"> E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides. <i>Design Patterns</i>. AddisonWesley, 1995. 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 la https://users.utcluj.ro/~dinso/PS201X			
8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare	Observatii
1	Exercitii recapitulative (UML, sabloane, tehnici de testare)	Implementarea temelor pe sistemele din laborator, prezentari si demonstratii la tabla	
2	OCL		
3	Conectare la baze de date si operatii pe baze de date		
4	Stiluri arhitecturale		
5	Prezentare tema 1		
6	Bazele XML		
7	Sabloane arhitecturale		
8	Prezentare tema 2		
9	Sabloane de proiectare		
10	Prezentare tema 3		
11	Principii de proiectare a claselor si pachetelor		
12	Prezentare tema 4		
13	Principii GRASP		
14	Recuperari		
Bibliografie			
3. Arhitecturi Software			
<ul style="list-style-type: none"> Fowler Martin, <i>Patterns of Enterprise Application Architecture</i>, Addison-Wesley Professional, 2002 			
4. Design Patterns			
<ul style="list-style-type: none"> 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 			

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

Disciplina este o disciplină de domeniu în Calculatoare și Tehnologia Informației, conținutul ei fiind fundamental in proiectarea solutiilor software. Conținutul disciplinei contine atat solutiile arhitecturale fundamentale cat si solutii moderne care adreseaza complexitatea actuala a sistemelor software. Continutul este compatibil cu disciplinele similare predate la universitati de prestigiu din tara si strainatate. In elaborarea continutului au fost consultate companii importante din România și 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 rezolvare a problemelor, prezenta, activitate		Examen scris		60%
Aplicatii		Abilitati de rezolvare a problemelor, prezenta, activitate		Examen laborator, proiect		20% (lab) + 20%(proiect)
10.4 Standard minim de performanta						
Dezvoltarea de solutii arhitecturale pentru specificatiile unor aplicatii concrete						

Titularul de Disciplina
 Conf.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	Licenta
1.6	Programul de studii/Calificarea	Calculatoare si Tehnologia Informatiei / Inginer
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Sisteme Inteligente									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Prof.dr.ing. Leția Ioan Alfred – Ioan.Alfred.Letia@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Ș.I.ing. Radu Slăvescu- Radu.Razvan.Slavescu@cs.utcluj.ro As.ing. Anca Mărginean – Anca.Marginean@cs.utcluj.ro									
2.5	Anul de studii	III	2.6	Semestrul	6	2.7	Evaluarea	Examen	2.8	Regimul disciplinei	DS/OB

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs	Aplicații			Curs	Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S	L	P			
III/6	Sisteme Inteligente	14	2			2	28		28		48	104	4

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.	104	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								5
Pregatire seminarii/laboratore, teme, referate, portofolii, eseuri								10
Tutoriat								6
Examinari								9
Alte activitati								0
3.7	Total ore studiul individual			48				
3.8	Total ore pe semestru			104				
3.9	Numar de credite			4				

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Programare logica, Programare functionala
4.2	De competente	Elemente fundamentale de programare

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	C6 - Proiectarea sistemelor inteligente <ul style="list-style-type: none"> • C6.1 - Descrierea componentelor sistemelor inteligente • C6.2 - Utilizarea de instrumente specifice domeniului pentru explicarea și înțelegerea funcționării sistemelor inteligente • C6.3 - Aplicarea principiilor și metodelor de bază pentru specificarea de soluții la probleme tipice utilizând sisteme inteligente • C6.4 - Alegerea criteriilor și metodelor de evaluare a calității, performanțelor și limitelor sistemelor inteligente • C6.5 - Dezvoltarea și implementarea de proiecte profesionale pentru sisteme inteligente
Competențe transversale	N/A

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Cunoastere reprezentarii sistemelor inteligente si a rationarii asupra acestora
7.2	Obiectivele specifice	Rationare in incertitudine, Achizitionare de cunostinte, cunostinte in comunicare

8. Continuturi

8.1. Curs (programa analitica)		Metode de predare	Observatii
1	Introducere.		
2	Incertitudine: inferență folosind distribuții comune complete, regula lui Bayes și utilizarea sa.	Slide	
3	Raționare probabilistă: semantica rețelelor Bayesiene, reprezentare eficientă, inferență exactă, aproximată.	Algoritmi	
4	Raționare probabilistă în timp: modele Markov ascunse, rețele Bayesiene dinamice.	Experimente	
5	Efectuarea deciziilor simple: funcții de utilitate, rețele de decizie, valoarea informației.		
6	Efectuarea deciziilor complexe: iterarea valorii, iterarea politicii, MDP-uri observabile parțial, teoria jocurilor.		
7	Învățarea din observații: învățarea arborilor de decizie, învățarea ansamblurilor.		
8	Cunoștințele în învățare: bazata pe explicație, informație relevanta, programare logica inductivă.	Reprezentare	
9	Metode de învățare statistică: variabile ascunse, bazată pe instanță, rețele neurale, mașini nucleu.		
10	Analiza asociatiilor: generare set frecvent, generare reguli, reprezentare compacta a seturilor frecvente, metode alternative de generare a seturilor frecvente, algoritm FP-growth.		
11	Comunicare: analiză sintactică, interpretare semantică.	Rationare	
12	Prelucrarea probabilista a limbajului natural: modelarea probabilista a limbajului, regasirea informatiei, extragerea informatiilor, translatare prin calculator.		
13	Invatarea ranforsata: invatare pasiva, invatare activa, cautarea politicii		
14	Prezentare generala a unor aplicatii cu sisteme inteligente		



Bibliografie		
1. Artificial Intelligence: A Modern Approach: Russell, Norvig, Prentice Hall, 2002		
2. N J Nilsson. Artificial Intelligence: A New Synthesis, Morgan Kaufman, 1998.		
8.2. Aplicatii (seminar/lucrari/proiect)		Metode de predare
1	Introducere în documentația temei primite	Platforma
2	Studierea documentației temei	Document
3	Studierea proiectului instrumentului	
4	Executarea exercițiilor din arhiva temei	
5	Înțelegerea părților principale ale softului	
6	Execuția sistemului prin trasare la nivel înalt	Testare
7	Stăpânirea sistemului și a exemplelor furnizate	Evaluare
8	Proiectarea conceptuală de exemple noi	Exemple noi
9	Scrierea codului pentru exemplele noi	
10	Testarea și depanarea noilor cazuri	
11	Măsurarea performanței sistemului	
12	Documentarea noilor scenarii	
13	Compararea diferențelor dintre cazurile dezvoltate și cele furnizate	
14	Evaluare finala a exercițiilor dezvoltate	Nota finala
Bibliografie		
1. Diferite instrumente de inteligența Artificială de pe WWW.		

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

Textbook-ul folosit este utilizat la nivel mondial de multe universități de prestigiu și discutat continuu la acest nivel de către comunitatea universitară și firme din domeniu.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finală
Curs		Probleme și instrumente specifice		Examen scris		80%
Aplicatii		Exploatarea și evaluarea instrumentelor inteligente		Examen de laborator		20%

10.4 Standard minim de performanță

Înțelegerea, utilizarea și evaluarea instrumentelor inteligente

Titularul de Disciplina
 Prof.dr.ing. Letia Ioan Alfred

Director departament
 Prof.dr.ing.Rodica Potolea



FISA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Institutiile 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 si Tehnologia Informatiei / Inginer
1.7	Forma de invatamint	IF – invatamant cu frecventa
1.8	Codul disciplinei	

2. Date despre disciplina

2.1	Denumirea disciplinei	Practica de vară									
2.2	Aria tematica (subject area)	Calculatoare si Tehnologia Informatiei									
2.3	Responsabil de curs	Conf.dr.ing. Tiberiu Marita – Tiberiu.Marita@cs.utcluj.ro									
2.4	Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Conform deciziei conducătorului de proiect									
2.5	Anul de studii	III	2.6	Semestrul	6	2.7	Evaluarea	A/R	2.8	Regimul disciplinei	DD/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			
III/6	Practica de vară	6							240	240	8

3.1	Numar de ore pe saptamina		3.2	din care curs		3.3	aplicatii	
3.4	Total ore din planul de inv.	240	3.5	din care curs		3.6	aplicatii	
Studiul individual								Ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notite								0
Documentarea suplimentara in biblioteca, pe platformele electronice si pe teren								40
Pregatire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								10
Tutoriat								18
Examinari								2
Alte activitati								170
3.7	Total ore studiul individual	240						
3.8	Total ore pe semestru	240						
3.9	Numar de credite	8						

4. Preconditii (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	N/A
4.2	De competente	N/A

5. Conditii (acolo unde este cazul)

5.1	De desfasurare a cursului	N/A
5.2	De desfasurare a aplicatiilor	Prezenta obligatorie (nr. minim de ore 240)



6 Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2 - Proiectarea componentelor hardware, software și de comunicații</p> <ul style="list-style-type: none"> • C2.1 - Descrierea structurii și funcționării componentelor hardware, software și de comunicații • C2.2 - Explicarea rolului, interacțiunii și funcționării componentelor sistemelor hardware, software și de comunicații • C2.3 - Construirea unor componente hardware, software și de comunicații folosind metode de proiectare, limbaje, algoritmi, structuri de date, protocoale și tehnologii • C2.4 - Evaluarea caracteristicilor funcționale și nefuncționale ale componentelor hardware, software și de comunicații, pe baza unor metrici • C2.5 - Implementarea componentelor hardware, software și de comunicație <p>C3 - Soluționarea problemelor folosind instrumentele științei și ingineriei calculatoarelor</p> <ul style="list-style-type: none"> • C3.1 - Identificarea unor clase de probleme și metode de rezolvare caracteristice sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de cunoștințe interdisciplinare, a tiparelor de soluții și a uneltelor, efectuarea de experimente și interpretarea rezultatelor lor • C3.3 - Aplicarea tiparelor de soluții cu ajutorul uneltelor și metodelor ingineresti • C3.4 - Evaluarea comparativă, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare, pentru optimizarea performanțelor • C3.5 - Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice pentru probleme concrete <p>C5 - Proiectarea, gestionarea ciclului de viață, integrarea și integritatea sistemelor hardware, software și de comunicații</p> <ul style="list-style-type: none"> • C5.1 - Precizarea criteriilor relevante privind ciclul de viață, calitatea, securitatea și interacțiunea sistemului de calcul cu mediul și cu operatorul uman • C5.2 - Utilizarea unor cunoștințe interdisciplinare pentru adaptarea sistemului informatic în raport cu cerințele domeniului de aplicații • C5.3 - Utilizarea unor principii și metode de bază pentru asigurarea securității, siguranței și ușurinței în exploatare a sistemelor de calcul • C5.4 - Utilizarea adecvată a standardelor de calitate, siguranță și securitate în prelucrarea informațiilor • C5.5 - Realizarea unui proiect incluzând identificarea și analiza problemei, proiectarea, dezvoltarea și demonstrând o înțelegere a nevoii de calitate
Competențe transversale	<p>CT2 - Identificarea, descrierea și derularea proceselor din managementul proiectelor, cu preluarea diferitelor roluri în echipă și descrierea clară și concisă, verbal și în scris, în limba română și într-o limbă de circulație internațională, a rezultatelor din domeniul de activitate</p>

7 Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Aplicarea cunoștințelor fundamentale și aplicative dobândite în dezvoltarea unui proiect în cadrul unei firme de specialitate sau colectiv de cercetare (tema stabilită de conducătorul de proiect)
7.2	Obiectivele specifice	Familiarizarea și implicarea studenților în fiecare etapă de realizare a unui proiect hardware/software/comunicații precum și cu aspectele conexe activității de proiectare: <ul style="list-style-type: none"> - analiza și documentare - studiul și familiarizarea cu uneltele de proiectare specifice - proiectarea, implementarea, testarea și validarea proiectului



		- elaborarea de documentatii, rapoarte tehnice - lucru in echipa si dezvoltarea abilitatilor de comunicare - activitati de management al proiectelor
--	--	--

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	<ul style="list-style-type: none"> • analiza produsului realizat • analiza metodologiei și / sau tehnologiei utilizate • elaborarea unei specificații a proiectului • implementarea și instalarea sistemului hardware sau software • testarea și validarea produsului • documentarea produsului 		
Bibliografie Pentru elaborarea proiectului, bibliografia este cea recomandată de conducătorul de proiect de la firma sau colectivul de creștere la care se realizează implementarea cât și cea care rezultă în urma documentării.			

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

Prin aceasta disciplina se asigură educația și formarea la locul de muncă a studenților, cu beneficii pentru ambele parti. Studentii se familiarizeaza cu modul de lucru si cu cerintele profesionale necesare pentru a lucra intr-o firma, iar firmele au posibilitatea de a forma studentii in vederea facilitarii angajarii acestora dupa absolvire (cu reducerea cheltuielilor de formare / training). Totodata se urmareste cresterea coeziunii dintre mediul universitar si piata muncii într-un domeniu prioritar din punct de vedere national si european cu scopul de a îmbunătăți nivelul de calificare al angajatilor si pentru a-i pregăti pentru mentinerea pe piata muncii într-un domeniu deosebit de dinamic si competitiv (competitie existenta în principal cu tarile din Europa de este si Asia – India si China).

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finala
Curs		N/A		N/A		N/A
Aplicatii		Prezență, Activitate, Aprecieri tutore		Colocviu		100%
10.4 Standard minim de performanta						
Realizarea unui proiect de inginerie software/hardware/comunicații						

Titularul de Disciplina
Conf.dr.ing. Tiberiu Marita

Director departament
Prof.dr.ing.Rodica Potolea


FIȘA DISCIPLINEI
1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Automatica 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 și Tehnologia Informației / Inginer
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8 Codul disciplinei	

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Semnale și Sisteme						
2.2 Aria de conținut	Calculatoare și Tehnologia Informației						
2.3 Responsabil de curs	Prof.dr.ing. Daniel Moga Daniel.Moga@aut.utcluj.ro						
2.4 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Prof.dr.ing. Daniel Moga Daniel.Moga@aut.utcluj.ro						
2.5 Anul de studiu	III	2.6 Semestrul	6	2.7 Tipul de evaluare	C	2.8 Regimul disciplinei	DS/FAC

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

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]					
			S	L	P	S	L	P			
III/6	Semnale și Sisteme	14	2	2	2	28	28	28	48	104	4

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar / laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	104	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar / laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
Pregătire seminar / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					17
Tutoriat					0
Examinări					3
Alte activități.....					0
3.7 Total ore studiu individual					48
3.8 Total ore pe semestru					104
3.9 Numărul de credite					4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• N/A
4.2 de competențe	• Circuite electrice și electronice elementare, Noțiuni elementare ale teoriei sistemelor, Elemente de algebră liniară și de analiză matematică, Metode numerice elementare

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	• N/A
--------------------------------	-------



5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator este obligatorie
---	--

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2 - Operarea cu concepte fundamentale din știința calculatoarelor, tehnologia informației și comunicațiilor</p> <p>C3 - Utilizarea fundamentelor automatizării, a metodelor de modelare, simulare, identificare și analiză a proceselor, a tehnicilor de proiectare asistată de calculator.</p>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> N/A

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> Înțelegerea și însușirea metodelor elementare de reprezentare și manipulare a semnalelor și de descriere a parametrilor acestora
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Calculul parametrilor semnalelor analogice și discrete Algoritmi și circuite pentru implementarea metodelor elementare de procesare a semnalelor Metodele de analiză a sistemelor Familiarizarea studenților cu pachetele de procesare a semnalelor din Matlab

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Clasificarea și proprietățile semnalelor	Prezentări Discuții	N/A
Clasificarea și proprietățile sistemelor		
Semnale și sisteme continue		
Semnale și sisteme discrete		
Sisteme liniare		
Sisteme invariante în timp		
Reprezentarea semnalelor pe baza seriei Fourier		
Analiza și sinteza semnalelor folosind serii Fourier		
Transformata Fourier		
Spectrul semnalelor		
Răspunsul în frecvență al sistemelor liniare		
Transformata Fourier discretă		
Procesarea semnalelor discrete bidimensionale		
Circuite de conversie indirectă a semnalelor		
Bibliografie		
<ol style="list-style-type: none"> A.V. Oppenheim and A.S. Willsky, with S.H. Nawab, <i>Signals and Systems</i>, Prentice-Hall, Second Edition, 1997. S.T. Karris, <i>Signals and Systems with MATLAB Computing and Simulink Modeling</i>, Orchard Publications, Fourth Edition, 2008, Adelaida Mateescu, <i>Semnale și sisteme</i>, Editura Teora, 2001 M. Lutovac, D. V. Tosić, B.L. Evans, <i>Filter Design for Signal Processing using MATLAB and</i> 		



<i>Mathematica</i> , Prentice Hall; 1st edition September, 2000		
5. E.S. Gopi. <i>Algorithm Collections for Digital Signal Processing Applications Using Matlab</i> , Springer, 2007, ISBN 978-1-4020-6410-4		
8.2 Seminar / laborator / proiect	Metode de predare	Observații
Introducere in Matlab	Implementare in Matlab	N/A
Generarea si reprezentarea semnalelor in Matlab		
Semnale periodice		
Semnale elementare		
Proprietati ale sistemelor		
Aplicatii ale corelatiei unidimensionale la semnale periodice continue si discrete		
Convolutia semnalelor discrete unidimensionale		
Convolutia bidimensionala si filtrarea imaginilor		
Sisteme discrete liniare si invariante in timp		
Corelatia bidimensionala si recunoasterea obiectelor in imagine utilizand potrivirea de sabloane		
Serii Fourier		
Transformata Fourier continua		
Transformata Fourier discreta		
Circuite de conversia indirectă a semnalelor		
Bibliografie		
1. S.T. Karris, <i>Signals and Systems with MATLAB Computing and Simulink Modeling</i> , Orchard Publications, Fourth Edition, 2008,		
2. M. Lutovac, D. V. Tosic, B.L. Evans, <i>Filter Design for Signal Processing using MATLAB and Mathematica</i> , Prentice Hall; 1st edition September, 2000		
3. E.S. Gopi. <i>Algorithm Collections for Digital Signal Processing Applications Using Matlab</i> , Springer, 2007, ISBN 978-1-4020-6410-4		

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

- Conținutul aplicațiilor de laborator a fost discutat cu reprezentanți din industrie

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Verificarea cunoștințelor prin rezolvarea de probleme	colocviu	60%
10.5 Seminar/Laborator	Verificarea cunoștințelor de reprezentare și procesare a semnalelor in Matlab Verificarea temelor de laborator		40%
10.6 Standard minim de performanță			
N=0,6E+0,4L; Condiția de obținere a creditelor: N>5; E>5			

Titular de curs
prof. dr. ing. Daniel Moga

Director Departament
Prof.dr.ing. Rodica Potolea



FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Sisteme de timp-real
2.2 Aria de conținut	Calculatoare și Tehnologia Informației
2.3 Responsabil de curs	Prof.dr.ing.Tiberiu Letia – Tiberiu.Letia@aut.utcluj.ro
2.4 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	As. Dr.ing. Radu Miron – Radu.Miron@aut.utcluj.ro As. Dr.ing. Maria Magdalena Santa – Maria.Santa@aut.utcluj.ro As. Dr.ing. Octavian Cuibus Octavian.Cuibus@aut.utcluj.ro
2.5 Anul de studiu	III
2.6 Semestrul	6
2.7 Tipul de evaluare	C
2.8 Regimul disciplinei	DS/FAC

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

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. sapt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]					
			S	L	P	S	L	P			
III/6	Sisteme de timp-real	14	2	2		28	28		48	104	4

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar / laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	104	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar / laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					22
Tutoriat					3
Examinări					3
Alte activități.....					0
3.7 Total ore studiu individual		48			
3.8 Total ore pe semestru		104			
3.9 Numărul de credite		4			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> • Programarea calculatoarelor, • Ingineria sistemelor de programe • Ingineria reglării automate • Sisteme cu evenimente discrete
-------------------	---



4.2 de competențe	Operarea cu concepte fundamentale din știința calculatoarelor, tehnologia informației și comunicațiilor
-------------------	---

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> N/A
5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator este obligatorie

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2 - Operarea cu concepte fundamentale din știința calculatoarelor, tehnologia informației și comunicațiilor</p> <p>C3 Utilizarea fundamentelor automatizării, a metodelor de modelare, simulare, identificare și analiză a proceselor, a tehnicilor de proiectare asistată de calculator.</p> <p>C4 Proiectarea, implementarea, testarea, utilizarea și mentenanța sistemelor cu echipamente de uz general și dedicat, inclusiv rețele de calculatoare, pentru aplicații de automată și informatică aplicată.</p>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> N/A

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> conceperea aplicațiilor înglobate (de control) specificarea și proiectarea aplicațiilor software verificarea aplicațiilor de timp-real implementarea și testarea aplicațiilor cu constrângeri temporale
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Utilizarea argumentată a conceptelor din informatică și tehnologia calculatoarelor în rezolvarea de probleme bine definite din ingineria sistemelor și în aplicații ce impun utilizarea de hardware și software în sisteme industriale sau în sisteme informatice. Programarea concurentă Testarea planificabilității aplicațiilor înglobate Implementarea algoritmilor de control înglobați

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Caracteristicile sistemelor de control distribuit	Stil de predare interactiv cu sistem multimedia Consultații	
Arhitecturi ale sistemelor de control distribuit		
Specificarea sistemelor de control distribuit		
Timpul în sistemele distribuite		
Consistența informațiilor și a execuțiilor în sistemele distribuite		
Sincronizarea sistemelor distribuite		
Alocarea resurselor și coordonarea		
Comunicarea aplicațiilor distribuite		



Tehnici avansate de programare distribuită		
Controlul cooperativ		
Controlul inteligent		
Rețele de control		
Aplicații de control distribuit (controlul traficului urban al vehiculelor, controlul traficului trenurilor, controlul unui ansamblu de lacuri etc.)		
Toleranța la defecte a sistemelor de control distribuit		
Bibliografie 1. T. Leția. Sisteme de timp-real. Editura Albastră (Microinformatica), ISBN 973-9443-49-4, 2001 (363 pag.). 2. T. Letia, A. Astilean. Sisteme cu evenimente discrete: modelare, analiză și control. Editura Albastră (Microinformatica), Cluj-Napoca, ISBN. 973-9215-76-9, 1998 (228 pag.). 3. B. Bărbat, F.G. Filip. Informatică industrială. Ingineria programării în timp-real. Ed. Tehnică, București, 1997. 4. J.E. Cooling. Software Design for Real-time Systems. International Thomson Computer Press, London, 1991. 5. Alan Burns, A. Wellings. Real-Time Systems and Programming Languages. Addison Wesley, 2001 6. A.M.K. Cheng. Real-Time Systems. Scheduling, Analysis and Verification, JhonWiley ans Sons, 2002 7. G. Buttazzo. Real-Time Systems. Predicatable Scheduling and Applications. Springer, 2005. 8. Bruce Powel Douglass. Real-Time UML. Third Edition. Advances in The UML for Real-Time Systems. Ed. Addison-Wesley. 2007.		
8.2 Laborator	Metode de predare	Observații
L1. Implementarea rețelelor Petri în Java utilizând fire de execuție;	Stil de predare interactiv, individual, pe semigrupe, etc.	Loc de desfășurare: sala 310 Observator
L2. Implementarea rețelelor Petri temporizate în Java utilizând fire de execuție;		
L3. Mecanisme de sincronizare utilizând clasele pachetului java.util.concurrent;		
L4. Prezentarea mediului de programare de timp real Real-Time Java		
L5. Gestionarea evenimentelor sincrone și asincrone în Real-Time Java;		
L6. Implementarea aplicațiilor de timp real concurente utilizand Real-Time Java;		
L7. Colocviu I – Verificare cunoștințe laboratoare L1 – L6		
L8. Prezentarea sistemului de operare Linux si a mediului de programare C++;		
L9. Programarea concurentă în Linux (gestionarea proceselor și a firelor de execuție);		
L10. Modulul de nucleu Linux Inter Process Communications – sincronizarea proceselor utilizand semafoare;		
L11. Modulu de nucleu Linux Inter Process Communications – comunicare intre procese prin cozi de mesaje si zone de memorie comună;		
L12. Sincronizarea proceselor prin semnale Linux și comunicare prin pipe-uri.		
L13. Recuperări		
L14. Colocviu II - Verificare cunoștințe laboratoare L8 – L12.		
Bibliografie Îndrumător de lucrări de laborator la STR		

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



- Toate subiectele de la curs acopera cerințele angajatorilor din domeniul ICT, în special pe cele din domeniul ingineriei sistemelor.
- Subiectele de la laborator sunt inspirate din aplicațiile unor firma din Cluj-Napoca, precum Evoline, Siemens, Arobs, Emersson etc.
- Temele de la proiect corespund unor aplicații ale firmelor de la noi din țară.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Colocviu	Verificarea cunoștințelor prin rezolvarea de probleme si o parte teorie (intrebări) scris (3 ore).	0.66
10.5 Seminar/Laborator	Colocviu	Verificarea cunoștințelor, rezolvare de probleme	0.33 laborator
10.6 Standard minim de performanță			
• la ambele probe trebuie obținută cel puțin nota 5			

Titular de curs
 Prof.dr.ing.Tiberiu Leția

Director Departament
 Prof.dr.ing. Rodica Potolea