



**FIȘA DISCIPLINEI**

**ANUL UNIVERSITAR 2023 - 2024**

**1. DATE DESPRE PROGRAM**

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DIN CRAIOVA
1.2 Facultatea	AUTOMATICĂ, CALCULATOARE ȘI ELECTRONICĂ
1.3 Departamentul	AUTOMATICĂ ȘI ELECTRONICĂ
1.4 Domeniul de studii	INGINERIA SISTEMELOR
1.5 Ciclu de studii <sup>1</sup>	LICENȚĂ
1.6 Programul de studii (denumire/cod) <sup>2</sup> /Calificarea	INGINERIA SISTEMELOR MULTIMEDIA/(codL20602022030)
1.7. Forma de învățământ	CU FRECVENȚĂ

**2. DATE DESPRE DISCIPLINĂ**

2.1 Denumirea disciplinei	<b>Aplicații internet</b>								
2.2 Titularul activităților de curs	S.I. dr. ing. Camelia-Adela MAICAN								
2.3 Titularul activităților aplicative	S.I. dr. ing. Camelia-Adela MAICAN								
2.4 Anul de studiu	<b>4</b>	2.5 Semestrul	<b>8</b>	2.6 Tipul disciplinei (conținut) <sup>3</sup>	<b>DS</b>	2.7 Regimul disciplinei (obligativitate) <sup>4</sup>	<b>DI</b>	2.8 Tipul de evaluare	<b>E</b>

**3. TIMPUL TOTAL ESTIMAT (ore pe semestru al activităților didactice)**

3.1 Număr de ore pe săptămână	<b>3</b>	din care: 3.2 curs	<b>2</b>	3.3 laborator	<b>1</b>
3.4 Total ore din planul de învățământ	<b>30</b>	din care: 3.5 curs	<b>20</b>	3.6 laborator	<b>10</b>
3.7 Distribuția fondului de timp					ore
▪ Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					<b>23</b>
▪ Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					<b>20</b>
▪ Pregătire seminar/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					<b>23</b>
▪ Tutoriat					-
▪ Examinări					<b>2</b>
▪ Alte activități: consultații, cercuri studențești					<b>2</b>
<b>Total ore activități individuale</b>	<b>70</b>				
3.8 Total ore pe semestru <sup>5</sup>	<b>100</b>				
3.9 Numărul de credite <sup>6</sup>	<b>4</b>				

**4. PRECONDIȚII (acolo unde este cazul)**

4.1 de curriculum	Baze de date; Software pentru sisteme multimedia; Arhitectura calculatoarelor.
4.2 de competențe	Nu sunt necesare.

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

5.1. de desfășurare a cursului	Predarea cursului se face folosind videoproiectorul. Pentru unele explicații și răspunsuri la întrebări din sală se folosește tabla. Se asigură suport de curs și acces la documentații actualizate. Procesul de predare are următoarea structură: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 80% prezentare teoretică, pe baza suportului de curs (slide-uri)</li><li>▪ 20% activitate interactivă (discuții cu studenții)</li></ul>
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului/proiectului	Laboratorul utilizează o rețea de calculatoare cu acces la internet. Sunt implementate procedurile de proiectare a aplicațiilor internet prezentate la curs.

**6. COMPETENȚELE SPECIFICE ACUMULATE <sup>7</sup>**



<b>Competențe profesionale</b>	Prin cunoștințele predate la curs, prin exemplele prezentate și prin aplicațiile practice efectuate în cadrul laboratorului și seminarului, cursul „Aplicații internet” contribuie la formarea competențelor profesionale: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>C4:</b> Proiectarea, implementarea și depanarea aplicațiilor multimedia din diferite domenii (software educational, comerț electronic, biomedicină, jocuri, mass-media digitală etc.).</li><li>▪ <b>C5:</b> Proiectarea și administrarea rețelelor de calculatoare, a sistemelor de comunicație și a sistemelor multimedia în condiții de asigurare a calității și securității sistemelor informatice.</li></ul>
<b>Competențe transversale</b>	

### 7. OBIECTIVELE DISCIPLINEI (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Contribuie la formarea viitorilor ingineri specialiști în ingineria sistemelor multimedia, asigurându-le cunoștințe de bază pentru proiectarea și dezvoltarea aplicațiilor internet.
7.2 Obiectivele specifice	Prezentarea noțiunilor legate de proiectarea mediului de lucru, crearea cadrului de legătură, realizarea diagramelor structurale și realizarea de aplicații software dedicate.

### 8. CONȚINUTURI

8.1 Curs (unități de conținut)	Modalitate de desfășurare	Nr. ore	Metode de predare
1. Introducere	fizic	2	Predarea cursului se face folosind videoprojectorul. - 80% prezentare teoretică, pe baza suportului de curs (slide-uri). - 20% activitate interactivă (discuții cu studenții)
1.1 Proiectarea mediului de lucru			
1.2 Instrumente de lucru			
1.3 Interacțiuni			
2. Creare cadru de legătură	fizic	6	Materialele necesare vor fi puse la dispoziția studenților în formă tipărită.
2.1 Adăugarea și editarea unei pagini			
2.2 Adăugarea paginilor de note			
2.3 Adăugare și mutarea instrumentelor de lucru			
2.4 Editarea instrumentelor de lucru			
2.5 Adăugare Link/Interacțiuni			
3. Diagrame structurale	fizic	2	
3.1 Diagrama instrumentelor de lucru			
3.2 Conectori			
3.3 Pagini de referință			
4. Generare Prototipuri și Specificații	fizic	2	
4.1 Configurare și generare Prototipuri			
4.2 Configurare și generare Specificații			
5. Aplicații software dedicat			
5.1 Comerțul electronic	fizic	1	
5.2 Aplicații în transporturi	fizic	1	
5.3 Aplicații în domeniul educațional	fizic	3	
5.4 Aplicații în turism	fizic	1	
5.5 Aplicații în medicină	fizic	1	
5.6 Aplicații în finanțe	fizic	1	
Total		<b>20 ore</b>	

**Bibliografie**<sup>8</sup>

1. Application Design [www.Axure.com](http://www.Axure.com)
2. Realtime e-Application Life - Realtime Solutions Group
3. [www.developguidance.com](http://www.developguidance.com)
4. [www.netbeans.org](http://www.netbeans.org)
5. [www.carettasoftware.com](http://www.carettasoftware.com)
6. [www.bestserv.fi](http://www.bestserv.fi)
7. Comerț electronic [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
8. Online banking [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

**8.2 Activități aplicative (subiecte/teme)**

Modalitate de desfășurare	Nr. ore	Metode de predare
<i>Laborator</i>		
1. Proiectarea mediului de lucru	fizic	2
2. Creare cadru de legătură	fizic	2
3. Diagrame structurale	fizic	1
4. Generare Prototipuri și Specificații	fizic	1
5. Aplicații software dedicat	fizic	2
6. Aplicații software dedicat	fizic	2
<b>Total</b>	<b>10 ore</b>	

**Bibliografie**<sup>8</sup>

1. Application Design [www.Axure.com](http://www.Axure.com)
2. Realtime e-Application Life - Realtime Solutions Group
3. [www.developguidance.com](http://www.developguidance.com)
4. [www.netbeans.org](http://www.netbeans.org)
5. [www.carettasoftware.com](http://www.carettasoftware.com)
6. [www.bestserv.fi](http://www.bestserv.fi)
7. Comerț electronic [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
8. Online banking [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

**9. COROBORAREA CONȚINUTURILOR DISCIPLINEI CU AȘTEPTĂRILE REPREZENTANȚILOR COMUNITĂȚII EPISTEMICE, ASOCIAȚIILOR PROFESIONALE ȘI ANGAJATORI REPREZENTATIVI DIN DOMENIUL AFERENT PROGRAMULUI**

Conținutul cursului a fost discutat cu reprezentanții:

- SC IPA SA Craiova

**10. EVALUARE**

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	- Înțelegerea fundamentelor teoretice corespunzătoare proiectării mediului de lucru și a realizării aplicațiilor de software dedicat. - Capacitatea de a realiza conexiuni între noțiunile predate.	Verificare scrisa tip grila	80%
10.5 Activități aplicative	L: -Realizarea aplicațiilor și interpretarea rezultatelor; - Soluțiile aplicațiilor se prezintă și se discută în cadrul grupei.	Verificare pe parcurs	20%
10.6 Standard minim de performanță (volumul de cunoștințe minim necesar pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lui)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Obținerea a minim 50 % din punctajul verificărilor pe parcurs, testării finale și verificării scrise.</li> <li>▪ Calculul notei finale se face prin rotunjirea la notă întreagă a punctajului final.</li> </ul>			

**Data completării:**



---

25.09.2023	<b>Titular curs</b> <b>S.I.dr.ing. Camelia MAICAN</b> .....	<b>Titular activități aplicative</b> <b>S.I.dr.ing. Camelia MAICAN</b> .....
------------	---	--

**Data avizării în departament:**

**Director de departament**  
**Prof. dr. ing. Cosmin IONETE**  
.....

---

**Notă:**

- 1) Ciclul de studii - se alege una din variantele: L (licență)/ M (master)/ D (doctorat).
- 2) Se înscrie codul prevăzut în HG nr. 493/17.07.2013.
- 3) Tip (conținut) - se alege una din variantele:
  - pentru nivelul de licență: DF (disciplină fundamentală)/ DD (disciplină din domeniu)/ DS (disciplină de specialitate)/ DC (disciplină complementară);
  - pentru nivelul de master: DA (disciplină de aprofundare)/ DS (disciplină de sinteză)/ DCA (disciplină de cunoaștere avansată).
- 4) Regimul disciplinei (obligativitate) - se alege una din variantele: DI (disciplină obligatorie)/ DO (disciplină opțională)/ FC (disciplină facultativă).
- 5) Se obține prin însumarea numărului de ore de la punctele 3.4 și 3.7.
- 6) Un credit este echivalent cu 25 – 30 de ore de studiu (activități didactice și studiu individual).
- 7) Aspectul competențelor profesionale și competențelor transversale va fi tratat cf. Metodologiei OMECTS 5703/18.12.2011. Se vor prelua competențele care sunt precizate în Registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior RNCIS ([http://www.rncis.ro/portal/page?\\_pageid=117,70218&\\_dad=portal&\\_schema=PORTAL](http://www.rncis.ro/portal/page?_pageid=117,70218&_dad=portal&_schema=PORTAL)) pentru domeniul de studiu de la pct. 1.4 și programul de studii de la pct. 1.6 din această fișă, la care participă disciplina.
- 8) Se recomandă ca cel puțin un titlu să aparțină colectivului disciplinei iar cel puțin 2-3 titluri să se refere la lucrări relevante pentru disciplină, de circulație națională și internațională, existente în biblioteca UCv.