



FIȘA DISCIPLINEI
ANUL UNIVERSITAR 2025 – 2026

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 universitare	Licență
1.6. Forma de organizare	IF
1.7. Programul de studii	Automatică și informatică aplicată / L20602022010

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Tehnologii multimedia - proiect						
2.2. Titularul activităților de curs							
2.3. Titularul activităților aplicative	Asist. drd. ing. Dragoș CÎRCIUMARIU						
2.4. Anul de studiu	4	2.5. Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	P	2.7. Regimul disciplinei	DOP

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

3.1. Numărul de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	-	3.3. proiect	1
3.4. Total ore din planul de învățământ	10	din care: 3.5 curs	-	3.6. proiect	10
Distribuția fondului de timp - ore/sapt.					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					5
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					4
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					3
Tutoriat					0
Examinări					3
Alte activități: consultații					-
3.7. Total ore studiu individual					15
3.8. Total ore pe semestru					25
3.9. Numărul de credite					1

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Studentul trebuie să posede cunoștințe de specialitate dobândite la următoarele discipline: Programarea calculatoarelor și limbaje de programare; Grafică asistată de calculator; Informatică aplicată; Ingineria sistemelor de programe; Baze de date; Programare orientată pe obiecte; Arhitectura calculatoarelor; Transmisia datelor; Managementul proiectelor. Tehnologii multimedia.
4.2. de competențe	• Nu sunt necesare.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Nu este cazul.
5.2. de desfășurare a proiectului	Activitatea de proiect: laborator dotat cu rețea de calculatoare, tablă și videoproiector;

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	Studentul/Absolventul: 1. Descrie, identifică și sumarizează concepte fundamentale din sisteme automate, sisteme încorporate și inteligente, știința calculatoarelor și tehnologia informației și modul lor de aplicare în probleme concrete.
Aptitudini (Abilități)	Studentul/Absolventul: 1. Utilizează limbaje, medii și tehnologii de programare și instrumente specifice (algoritmi, scheme, modele, protocoale etc.) în rezolvarea de probleme bine definite din ingineria sistemelor. 2. Stăpânirea sintaxei fundamentale HTML5 (structură semantică) și CSS3 (stilizare), deprinderea de a scrie cod curat, validat W3C și optimizat pentru încărcare rapidă și SEO de bază. 3. Competențe de utilizare a Inteligentei Artificiale: abilitatea de a formula instrucțiuni precise pentru a genera cod, text sau imagini relevante; capacitatea de a analiza critic, corecta și integra codul oferit de Inteligența Artificială în proiectul propriu.
Responsabilitate și autonomie	Studentul/absolventul: 1. aplică valorile eticii și deontologiei profesiei de inginer. 2. practică raționamentul logic, evaluarea și autoevaluare în luarea deciziilor. 3. comunică eficient despre activitățile de inginerie cu o gamă largă de public. 4. este angajat în învățarea pe tot parcursul vieții pentru dobândirea și implementarea cunoștințelor, după cum este necesar, folosind strategii de învățare adecvate.

7. Conținuturi

7.1. CURS	Modalitatea de desfășurare	Metode de predare	Fond de timp alocat (ore)
			2
Bibliografie:			
1.			
7.2. Proiect	Modalitatea de desfășurare	Metode de predare	Fond de timp alocat (ore)
1. Arhitectura Proiectului si setarea mediului de dezvoltare	Față-în-față	Prelegere, prezentări PPT, conversații, exemplificări, explicații. Materialele necesare sunt puse la dispoziția studenților în format electronic. Activități: ▪ 70% desfășurarea activităților aplicative ▪ 30% discuții cu studenții	2
2. Structura Semantică și Conținut (HTML)			2
3. Stilizare Vizuală și Estetică (CSS)			2
4. Validare, SEO și Publicare			2
5. Verificare Finala			2
Bibliografie:			
1. D. Danciu – HTML și CSS vs. Dreamweaver. Ghid de proiectare a produselor multimedia pentru Web. Editura Universitaria, Craiova, ISBN 978-606-510-070-1, 2007.			

2. T. Vaughan – <i>Multimedia. Ghid practic</i> , Ed. Teora, 2002.
3. J. Cranford Teague – <i>DHTML și CSS</i> , Editura Teora, București, ISBN 973-20-0415-0, 2002
4. S.C. Buraga – <i>Tehnologii Web</i> , Editura Matrix Rom, București, 2001.
5. https://grow.google.ai/
6. https://academy.openai.com/

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

Conținutul cursului a fost discutat cu reprezentanții:

- Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
- Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
- Pixel Software Web Design

9. Evaluare

Tip activitate	9.1. Criterii de evaluare	9.2. Metode de evaluare	9.3. Pondere din nota finală
9.4. Curs			
9.5. Proiect	– Înțelegerea noțiunilor fundamentale de programare în HTML și CSS. – Însușirea abilităților de utilizare a instrumentelor și funcțiilor de bază ale unei aplicații de proiectare vizuală. – Calitatea implemetărilor software pentru tema de proiect alocată.	Verificare pe parcurs și testare la sfârșitul semestrului.	100%
9.6. Standard minim de performanță			
▪ Cunoștințele necesare pentru promovarea disciplinei reprezintă minimum 50% din rezultatele preconizate ale învățării.			

Data completării
01.10.2025

Titular de disciplină,
Asist. drd. ing. Dragoș CÎRCIUMARIU

.....

Data avizării în departament
03.10.2025

Director de departament,
Conf. dr. ing. Mircea Cătălin CONSTANTINESCU

.....

Decan,
Prof.dr.ing. Dorin ȘENDRESCU

.....