

FIȘA DISCIPLINEI ¹

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnica Timisoara
1.2 Facultatea ² / Departamentul ³	Electronica, Telecomunicatii si Tehnologii Informationale / Electronica Aplicata
1.3 Catedra	—
1.4 Domeniul de studii (denumire/cod ⁴)	Inginerie Electronica, Telecomunicatii si Tehnologii Informationale / 20.20.10
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Tehnologii, sisteme si aplicatii pentru eActivitati / 20.20.10 / 2152

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁵			Tehnici moderne de programare				
2.2 Titularul activităților de curs			Prof.dr.ing. Aurel Gontean				
2.3 Titularul activităților aplicative ⁶							
2.4 Anul de studiu ⁷	1	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Tipul disciplinei ⁸	DA

3. Timp total estimat - ore pe semestru (activități directe (asistate integral), activități asistate parțial și activități neasistate⁹)

3.1 Număr de ore asistate integral/săptămână	4 , din care:	3.2 ore curs	2	3.3 ore seminar/laborator/proiect			0/2/0
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	56 , din care:	3.2* ore curs	28	3.3* ore seminar/laborator/proiect			0/28/0
3.4 Număr de ore asistate parțial/saptămână	, din care:	3.5 ore proiect, cercetare		3.6 ore practică		3.7 ore elaborare lucrare de disertație	
3.4* Număr total de ore asistate parțial/semestru	, din care:	3.5* ore proiect cercetare		3.6* ore practică		3.7* ore elaborare lucrare de disertație	
3.8 Număr de ore activități neasistate/săptămână	3 , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					1
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					1
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					1
3.8* Număr total de ore activități neasistate/ semestru	42 , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					14
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					14
3.9 Total ore/săptămână ¹⁰	7						
3.9* Total ore/semestru	98						
3.10 Număr de credite	5						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

¹ Formularul corespunde Fișei Disciplinei promovată prin OMECTS 5703/18.12.2011 (Anexa3), actualizată pe baza Standardelor specifice ARACIS valabile începând cu data de 1 iunie 2018.

² Se înscrie numele facultății care gestionează programul de studii căruia îi aparține disciplina.

³ Se înscrie numele departamentului căruia i-a fost încredințată susținerea disciplinei și de care aparține titularul cursului.

⁴ Se înscrie codul prevăzut în HG nr. 376/18.05.2016 sau în HG similare actualizate anual.

⁵ Categoriile formative ale disciplinelor (ARACIS – Standarde specifice, pct. 4.1.2 a) sunt: discipline fundamentale, de domeniu, de specialitate.

⁶ Prin activități aplicative se înțeleg activitățile de: seminar (S) / laborator (L) / proiect (P) / practică (Pr).

⁷ Anul de studii la care este prevăzută disciplina în planul de învățământ.

⁸ Tipurile de disciplină (ARACIS – Standarde specifice, pct. 4.1.2 a) sunt: disciplină de aprofundare / disciplină de cunoaștere avansată și disciplină de sinteză (DA / DCAV și DS).

⁹ În cadrul UPT, numărul de ore de la rubricile 3.1*, 3.2*,...,3.9* se obțin prin înmulțirea cu 14 (săptămâni) a numărului de ore din rubricile 3.1, 3.2,..., 3.9.

¹⁰ Numărul de ore total/săptămână se obține prin însumarea numărului de ore de la punctele 3.1, 3.4 și 3.8.

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Programare orientată pe obiecte, programare grafică
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Management de proiect

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Sală curs cu videoproiector, conexiune Internet
5.2 de desfășurare a activităților practice	<ul style="list-style-type: none"> Sală laborator cu PC-uri, videoproiector, conexiune Internet

6. Competențe la formarea cărora contribuie disciplina

Competențe specifice	<ul style="list-style-type: none"> 1. Dezvoltarea abilităților de programare modulară, rapidă 2. Accesul la baze de date, programare web, interfață utilizator
Competențele profesionale în care se înscriu competențele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Selectarea, sintetizarea și evaluarea comparativă a conceptelor teoretice, modelelor, tehnicilor și metodelor de analiză din domeniul programării structurate, modulare. (C1). Colectarea și interpretarea datelor relevante din domeniul bazelor de date pentru identificarea și aplicarea eficientă a acestora în procesul de cercetare. (C2) Implementarea și utilizarea modulelor software pentru dezvoltarea de noi aplicații inteligente(C3). Dezvoltarea rapidă de programe optime orientate pe tematica de cercetare utilizând diverse pachete software (C4) Integrarea modulelor din domeniul de interes (C5) Rezolvarea problemelor prin integrarea surselor de informații complexe din domenii conexe (C6)
Competențele transversale în care se înscriu competențele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Abilități de comunicare interdisciplinară, organizare și management al lucrului în echipă de cercetare pluridisciplinară, cu asumarea de responsabilități pe diferite paliere ierarhice (CT1). Abilități critice, inovatoare și de cercetare, coroborate cu identificarea propriilor necesități de învățare și formare (CT2). Identificarea oportunităților de formare continuă și utilizarea eficientă, pentru dezvoltarea personală, a surselor informaționale și de formare, atât în limba română cât și într-o limbă de circulație internațională (CT3).

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> Dezvoltarea abilităților de programare modulară, rapidă
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Accesul la baze de date, programare web, interfață utilizator

8. Conținuturi

8.1 Curs	Număr de ore	Metode de predare
Prelucrarea datelor. Proceduri avansate	2	Interactivă. Proiector. Transparente dedicate
Dezvoltarea aplicațiilor. Controale. Formulare	2	
Clase și controale. Controale utilizator	3	
Aplicații OOP	2	
Colecții. Baze de date	3	
XML în programarea modernă	4	
LINQ	2	
Utilizarea ADO.NET	3	
Aplicații modulare care conțin legături la date	2	
Accesul la web	3	
Aplicații web. Servicii web	2	

Bibliografie¹¹ 1. Aurel Gontean, TMP, note de curs, <https://cv.upt.ro/course/view.php?id=64>
 2. John Connell, Daniel Cihodaru, Microsoft Visual Basic .NET, București Teora, 496 p., ISBN : 973-20-0619-6
 3. Evangelos Petroutsos Mastering Microsoft Visual Basic 2010, Indianapolis Wiley, 2010, 1023 p., ISBN : 9780470532874

8.2 Activități aplicative¹²

	Număr de ore	Metode de predare
Recunoașterea irisului	4	Videoproiector. Teme de proiect. Proiect în echipă
Recunoașterea amprentelor	4	
Recunoașterea mersului	4	
Recunoașterea urechii	4	
Recunoaștere facială	4	
Extragerea parametrilor unei baterii LiPo	8	

Bibliografie¹³ 1. Handbook of Biometrics edited by Anil K. Jain, Patrick Flynn, Arun A. Ross
 2. Biometrics - From Fiction to Practice edited by Eliza YIANGZIELIZA

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

- Disciplina se axează pe solicitarea partenerilor economici de a dezvolta abilitățile de rapid programming în rândul absolvenților noștri.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare ¹⁴	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Subiect de teorie Analiza codului Sinteza codului.	Examen scris	50%
10.5 Activități aplicative	S:		
	L: Realizarea unui proiect	Susținere în săptămâna 14	50%
	P:		
	Pr:		
	Tc-R¹⁵:		
10.6 Standard minim de performanță (volumul de cunoștințe minim necesar pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lui) ¹⁶			
<ul style="list-style-type: none"> Demonstrarea abilităților de a analiza și sintetiza un algoritm într-un limbaj de programare modern, în ritm alert și într-un interval redus de timp 			

¹¹ Cel puțin un un titlu trebuie să aparțină colectivului disciplinei. De asemenea, cel puțin un titlu trebuie să se refere la o lucrare de referință pentru disciplină, lucrare de circulație națională și internațională, existentă în biblioteca UPT.

¹² Tipurile de activități aplicative sunt cele precizate în nota de subsol 6. Dacă disciplina conține mai multe tipuri de activități aplicative atunci ele se trec consecutiv în liniile tabelului de mai jos. Tipul activității se va înscrie într-o linie distinctă sub forma: „Seminar:”, „Laborator:”, „Proiect:” și/sau „Practică:”.

¹³ Cel puțin un titlu trebuie să aparțină colectivului disciplinei.

¹⁴ Fișele disciplinelor trebuie să conțină procedura de evaluare a disciplinei cu precizarea criteriilor, a metodelor și a formelor de evaluare, precum și cu precizarea ponderilor atribuite acestora în nota finală. Criteriile de evaluare trebuie să corespundă tuturor activităților prevăzute în planul de învățământ (curs, seminar, laborator, proiect), precum și formelor de verificare pe parcurs (teme de casă, referate ș.a.)

¹⁵ Tc-R=teme de casă - Referate

¹⁶ Pentru acest punct se recomandă consultarea “Ghidului de completare a Fișei disciplinei” de la adresa:

http://univagora.ro/m/filer_public/2012/10/21/ghid_de_completare_fisa_disciplinei.pdf

Data completării

05.05.2019

**Titular de curs
(semnătura)**

.....

**Titular activități aplicative
(semnătura)**

.....

**Director de departament
(semnătura)**

.....

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁷

**Decan
(semnătura)**

.....

¹⁷ Avizarea Fișei disciplinei a fost precedată de discutarea punctului de vedere al board-ului de care aparține programul de studii.