

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea Lucian Blaga din Sibiu
Facultatea	Facultatea de Inginerie
Departament	Departamentul de Calculatoare și Inginerie Electrică
Domeniul de studiu	Ingineria sistemelor
Ciclul de studii	Studii de licență/master
Specializarea	Ingineria sistemelor multimedia

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Practica			
Codul cursului	Tipul cursului	An de studiu	Semestrul	Număr de credite
ISM.412.DF	Facultativ	2	4	12
Tipul de evaluare	Categorია formativă a disciplinei (DF=fundamentală.; DD=domeniu; DS=specialitate; DC=complementară)			
Colocviu	DC			
Titular activității curs	Sef lucrări dr. ing. Golometry Adalbert			
Titular activității seminar / laborator/ proiect	Sef lucrări dr. ing. Golometry Adalbert			

3. Timpul total estimat

Extinderea disciplinei în planul de învățământ – număr de ore pe săptămână				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total
			40	40
Extinderea disciplinei în planul de învățământ – Total ore din planul de învățământ				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total (<i>NOAD_{sem}</i>)
			270	270

Distribuția fondului de timp pentru studiu individual		Nr.ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe		
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren		
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri		
Tutoriat:		
Examinări:		
Total ore alocate studiului individual (<i>NOSI_{sem}</i>)		30
Total ore pe semestru (<i>NOAD_{sem}</i> + <i>NOSI_{sem}</i>)		300

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

De curriculum	Programare in limbaje de nivel inalt
De competențe	Programare in C++

5. Condiții (acolo unde este cazul)

De desfășurare a cursului	
De desfășurare a sem/lab/pr	Sală dotată cu calculatoare la sediul firmei de internship

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	Folosirea de cunoștințe referitoare la managementul de proiect, standarde, legi și managementul calității în dezvoltarea, promovarea și mentenanța aplicațiilor multimedia. Proiectarea, implementarea și depanarea aplicațiilor multimedia din diferite domenii (software educațional, comerț electronic, biomedicina, jocuri, mass-media digitala, etc.).
Competențe transversale	Aplicarea, în contextul respectării legislației, a drepturilor de proprietate intelectuală (inclusiv transfer tehnologic), a metodologiei de certificare a produselor, a principiilor, normelor și valorilor codului de etică profesională în cadrul propriei strategii de muncă riguroasă, eficientă și responsabilă. Identificarea rolurilor și responsabilităților într-o echipă plurispecializată și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei.

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

Obiectivul general al disciplinei	Acomodare studenților cu cerințele practice ale domeniului aplicațiilor multimedia. Pregătirea lor pentru a face față provocărilor reale din activitatea zilnică ale angajaților din domeniu.
Obiectivele specifice	Identificarea rolurilor și responsabilităților într-o echipă plurispecializată și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei.

8. Conținuturi

Laborator		Nr. ore
Lab 1		
Lab 2		
Lab 3		
Lab 4		
Lab 5		
Lab 6		
Lab 7		
Lab 8		
Lab 9		
Lab 10		
Lab 11		
Lab 12		
Lab 13		
Lab 14		
Total ore laborator		

Proiect		Nr. ore
Pr 1	Protecția muncii	4
Pr 2	Analiza și documentarea cerințelor proiectului	30
Pr 3	Planificarea proiectului	26
Pr 4	Realizarea documentelor „use-case”	18
Pr 5	Implementarea	102
Pr 6	Testarea și depanarea	60
Pr 7	Documentație de utilizare. Documentație tehnică	30
Pr 8		
Pr 9		
Pr10		
Pr 11		
Pr 12		
Pr 13		
Pr 14		
Total ore proiect:		270

Metode de predare

Predare cu videoproiectorul direct din calculator	Limba de predare	Română
---	------------------	--------

Bibliografie

Referințe bibliografice recomandate	
Referințe bibliografice suplimentare	

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

--

10. Evaluare


Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Ponderea în nota finală	Obs.*
Curs				
Seminar				
Laborator	Activități aplicative	Evaluare orala aplicații realizate	40%	CPE

Proiect	Proiect in echpa	Evaluare functionare	60%	CEF
Standard minim de performanță				
50% rezultat după însumarea punctajelor ponderate conform coloanei 4				

(*) CPE – condiționează participarea la examen; nCPE – nu condiționează participarea la examen; CEF - condiționează evaluarea finală;

Data completării:15.09.2020.....

Data avizării în Departament:.....

	Grad didactic, titlul, prenume, numele	Semnătura
Titular disciplină	Sef lucrări dr. ing. Golometry Adalbert	
Director de departament	Prof. dr. ing. Daniel VOLOVICI	