

FIȘA DISCIPLINEI¹

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnică Timișoara
1.2 Facultatea ² / Departamentul ³	Facultatea de Inginerie Hunedoara / Inginerie Electrică și Informatică Industrială
1.3 Catedra	—
1.4 Domeniul de studii (denumire/cod ⁴)	ȘTIINȚE INGINEREȘTI APLICATE / 270
1.5 Ciclul de studii	Licenta
1.6 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	INFORMATICĂ INDUSTRIALĂ / 50 / Inginer

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁵	Ingineria sistemelor de programe / DD						
2.2 Titularul activităților de curs	Șef lucr. Dr. Ing. Ghiormez Loredana						
2.3 Titularul activităților aplicative ⁶	Șef lucr. Dr. Ing. Ghiormez Loredana						
2.4 Anul de studii ⁷	IV	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei ⁸	DO

3. Timp total estimat - ore pe semestru: activități didactice directe (asistate integral sau asistate parțial) și activități de pregătire individuală (neasistate)⁹

3.1 Număr de ore asistate integral/săptămână	3,5 , format din:	3.2 ore curs	2	3.3 ore seminar/laborator/proiect	1,5
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	49 , format din:	3.2* ore curs	28	3.3* ore seminar/laborator/proiect	21
3.4 Număr de ore asistate parțial/săptămână	, format din:	3.5 ore practică		3.6 ore elaborare proiect de diplomă	
3.4* Număr total de ore asistate parțial/semestru	, format din:	3.5* ore practică		3.6* ore elaborare proiect de diplomă	
3.7 Număr de ore activități neasistate/săptămână	5,43 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			1,4
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe			3
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri			2
3.7* Număr total de ore activități neasistate/semestru	76 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			20
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe			28
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri			28
3.8 Total ore/săptămână ¹⁰	8,93				
3.8* Total ore/semestru	125				
3.9 Număr de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Programarea calculatoarelor și limbaje de programare 1, Programarea calculatoarelor și limbaje de programare 2, Proiectarea algoritmilor, Programarea calculatoarelor și limbaje de programare, Baze de date,
4.2 de competențe	

¹ Formularul corespunde Fișei Disciplinei promovată prin OMECTS 5703/18.12.2011 și cerințelor Standardelor specifice ARACIS valabile începând cu 01.10.2017.

² Se înscrie numele facultății care gestionează programul de studiu 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.140/16.03.2017 sau în HG similare actualizate anual.

⁵ Disciplina se încadrează potrivit planului de învățământ în una dintre următoarele categorii formative: disciplină fundamentală (DF), disciplină de domeniu (DD), disciplină de specialitate (DS) sau disciplina complementară (DC).

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

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

⁸ Disciplina poate avea unul din următoarele regimuri: disciplină impusă (DI), disciplină opțională (DO) sau disciplină facultativă (Df).

⁹ Numărul de ore de la rubricile 3.1*, 3.2*,...,3.8* se obțin prin înmulțirea cu 14 (săptămâni) a numărului de ore din rubricile 3.1, 3.2,..., 3.8. Informațiile din rubricile 3.1,

3.4 și 3.7 sunt chei de verificare folosite de ARACIS sub forma: (3.1)+(3.4) ≥ 28 ore/săpt. și (3.8) ≤ 40 ore/săpt.

¹⁰ Numărul total de ore / săptămână se obține prin însumarea numărului de ore de la punctele 3.1, 3.4 și 3.7.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală de curs echipată cu videoproiector și conexiune la Internet. • Studenții nu se vor prezenta la prelegeri cu telefoanele mobile deschise.
5.2 de desfășurare a activităților practice	• Sală de laborator echipată cu videoproiector și computere. • Studenții nu se vor prezenta la activitățile practice cu telefoanele mobile deschise.

6. Competențe la formarea cărora contribuie disciplina

Competențe specifice	C2.1 Descrierea structurii și a modului de funcționare a sistemelor informatice în general; C2.2 Explicarea rolului, funcționalității și utilității sistemelor informatice în general și a sistemelor de prelucrare și gestiune a datelor în domeniul specializării. C2.3 Utilizarea componentelor software ale sistemelor informatice, folosind algoritmi, protocoale, limbaje, structuri de date; C2.4 Aprecierea caracteristicilor și calității sistemelor informatice. C2.5 Prelucrarea și gestionarea datelor utilizând sisteme informatice dedicate. C4.1 Descrierea arhitecturilor de bază pentru sistemele informatice aplicate în conducerea sistemelor energetice sau industriale. C4.2 Explicarea și interpretarea funcționării elementelor sistemelor informatice aferente conducerii proceselor energetice sau industriale; C4.3 Alegerea elementelor unui sistem informatic destinat conducerii, comenzii, reglajului sau supravegherii unui proces energetic sau industrial; C4.4 Utilizarea criteriilor și metodelor de evaluare a performanțelor tehnice și informatice ale unui sistem informatic de proces; C4.5 Implementarea unei structuri de sistem informatic de conducere a proceselor din sistemele energetice sau industriale. C5.1 Descrierea structurilor de conducere automată bazate pe microprocesoare și microcontrolere; C5.2 Explicarea utilizării microprocesoarelor și microcontrolerelor și cunoașterea softului aferent acestora; C5.3 Modelarea, simularea și testarea sistemelor de conducere automată a proceselor industriale; C5.4 Evaluarea performanțelor de regim staționar și dinamic ale sistemelor de conducere automată; • C5.5 Realizarea unui sistem de comandă și reglare automată a unui proces industrial specific domeniului specializării.
Competențele profesionale în care se înscriu competențele specifice	C2 Utilizarea sistemelor informatice de prelucrare și gestiune a datelor. C4 Realizarea și implementarea sistemelor informatice de conducere, comandă, reglaj și supraveghere a proceselor energetice sau industrial C5 Analiza și sinteza sistemelor de conducere a proceselor industriale bazate pe microprocesoare și microcontrolere •

Competențele transversale în care se înscriu competențele specifice	•
---	---

7. Obiectivele disciplinei (asociate competențelor de la punctul 6)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Scopul acestei discipline îl reprezintă însușirea principalelor concepte, metode și tehnici ale ingineriei sistemelor de programare, cu accent pe reutilizarea codului sursă atât din punct de vedere al programării orientate pe obiect, cât și din punct de vedere al programării generice în limbajele de programare C++ și C#.
7.2 Obiectivele specifice	Obiectivele specifice ale acestei discipline sunt: - Însușirea cunoștințelor despre metodologiile de realizare a sistemelor soft; - Familiarizarea cu conceptele și preocupările moderne în scrierea softului de aplicație; - Însușirea cunoștințelor despre tipurile de modele și instrumentele de modelare folosite în dezvoltarea sistemelor de programare.

8. Conținuturi¹¹

8.1 Curs	Număr de ore	Metode de predare ¹²
1. Etapele realizării unui sistem de programare 1.1. Ce se înțelege prin ingineria sistemelor de programare? 1.2. Ciclul de viață al sistemului de programare, tipuri de abordări în rezolvarea de probleme 1.3. Etapa de analiză 1.4. Etapa de proiectare 1.5. Etapa de implementare 1.6. Etapa de testare	2	Studentii au acces la curs în format electronic. Se vor utiliza atât prezentări interactive cât și tradiționale. Se vor folosi: problematizarea, studiu de caz, conversația.
2. Metodologii de dezvoltare a programelor 2.1. Metodologii generice 2.2. Metodologii concrete	2	
3. Managementul unui sistem de programare 3.1. Funcțiile managementului 3.2. Managementul software 3.3. Managementul configurației 3.4. Managementul echipei 3.5. Instrumente integrate de management al proiectelor soft: JIRA, MKS Integrity	4	
4. Estimarea costului unui sistem de programare 4.1. Modele algoritmice clasice 4.2. Modele algoritmice moderne 4.3. Distribuirea forței de muncă în timp	2	
5. Analiza și proiectarea orientată pe obiecte a sistemelor de programare 5.1. Principiile analizei orientate pe obiecte. 5.2. Metode de analiză orientată obiect. Analiza cerințelor utilizând UML 5.3. Metode de analiză orientate pe obiect 5.4. Caracteristicile unei proiectări orientate pe obiecte corecte 5.5. Etapele proiectării orientate pe obiecte. Diagrame UML specifice fazei de proiectare	6	
6. Reutilizarea resurselor de programare 6.1. Reutilizarea produselor intermediare 6.2. Reutilizarea instrumentelor 6.3. Programarea generică în C++ și C#. Colecții generice de	8	

¹¹ Se detaliază toate activitățile didactice prevăzute prin planul de învățământ (tematicile prelegerilor și ale seminariilor, lista lucrărilor de laborator, conținuturile etapelor de elaborare a proiectelor, tematica fiecărui stadiu de practică). Titlurile lucrărilor de laborator care se efectuează pe standuri vor fi însoțite de notația „(*)”.

¹² Prezentarea metodelor de predare va include și folosirea noilor tehnologii (e-mail, pagină personalizată de web, resurse în format electronic etc.).

date		
6.4. Șabloane de proiectare în C++ și C#		
7. Verificarea și validarea sistemelor de programare 7.1. Testarea programelor. Criterii de alegere a datelor de test 7.2. Instrumente de testare: QA-C++, csUnit, NUnit, xUnit.net 7.3. Verificarea modelelor. Inspectarea tuturor subproduselor 7.4. Testarea modulelor și a sistemului de programare final 7.5. Verificarea documentației 7.6. Validarea programelor 7.7. Certificarea produselor de programare. Planificarea verificării și validării	4	
Bibliografie ¹³ 1. Ghiormez L., Curs în format electronic – Ingineria sistemelor de programe, Campusul virtual al UPT, https://cv.upt.ro/course/view.php?id=2716 2. Sabin Goron, Elemente de ingineria produselor software, Editura Risoprint, Cluj-Napoca, 2006 3. Dorin Bocu, Inițiere în ingineria sistemelor soft, Editura Alabastră, Cluj-Napoca, 2002 4. Milton Frențiu, Verificarea și validarea sistemelor soft, Presa Universitară Clujană, Cluj-Napoca, 2010 5. Philip Wadler, Maurice Naftali, Java Generics and Collections, O'Reilly Media, 2013 6. John Hunt, Guide to the Unified Process Featuring UML, Java and Design Patterns, Springer London Ltd, 2014 7. Hamill Paul, Unit Test Frameworks, O'Reilly Media, 2016		
8.2 Activități aplicative¹⁴	Număr de ore	Metode de predare
1. Elaborarea diagramelor specifice fazei de analiză: diagrama cazurilor de utilizare utilizând ArgoUML IBM Rational Rhapsody și Visual Studio	4	Se va utiliza exercițiul la tablă și implementarea programului utilizând calculatorul.
2. Elaborarea diagramelor specifice fazei de analiză: diagrame de activități utilizând ArgoUML IBM Rational Rhapsody și Visual Studio	4	
3. Elaborarea diagramelor specifice fazei de proiectare: diagrama de clase, diagrama de pachete utilizând ArgoUML IBM Rational Rhapsody și Visual Studio	4	
4. Elaborarea diagramelor specifice fazei de proiectare: diagrame de stare utilizând ArgoUML IBM Rational Rhapsody și Visual Studio	2	Se va utiliza exercițiul la tablă și implementarea programului utilizând calculatorul.
5. Elaborarea diagramelor specifice fazei de proiectare: diagrame de secvență, diagrame de colaborare utilizând ArgoUML IBM Rational Rhapsody și Visual Studio	2	
6. Elaborarea diagramelor specifice fazei de implementare: diagrama de componente utilizând ArgoUML IBM Rational Rhapsody și Visual Studio	2	
7. Analiza, proiectarea și implementarea de aplicații în limbajul C++ și C# ce utilizează șablonul arhitectural MVC. Testarea aplicațiilor folosind mediul de programare Visual Studio, respectiv instrumentele QA-C++, csUnit, NUnit, xUnit.net. Recuperări de laborator.	3	Se va utiliza exercițiul la tablă și implementarea programului utilizând calculatorul.
Bibliografie ¹⁵ 1. Ghiormez L., Laborator în format electronic – Ingineria sistemelor de programe, Campusul virtual al UPT, https://cv.upt.ro/course/view.php?id=2716 2. Anca Daniela Ioniță, Modelarea UML în ingineria sistemelor de programare, Editura All, București, 2003 3. Tony Bevi, C# Design Pattern Essentials, Ability First Limited, 2012		

¹³ Cel puțin un un titlu trebuie să aparțină colectivului disciplinei iar cel puțin un titlu trebuie să se refere la o lucrare de referință pentru disciplină, de circulație națională și internațională, existentă în biblioteca UPT.

¹⁴ Tipurile de activități aplicative sunt cele precizate în nota de subsol 5. 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:”.

¹⁵ Cel puțin un titlu trebuie să aparțină colectivului disciplinei.

4. Roy Oshero, The Art of Unit Testing with examples in C#, Manning Publications, 2013
5. Bender James, McWherter Jeff, Professional Test Driven Development with C#, Wrox, 2014
6. Jeff Langr, Modern C++ Programming with Test-Driven Development, 2013
7. Samek Miro, Practical UML Statecharts in C/C++, Newnes, 2013

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

- Disciplina vine în întâmpinarea așteptărilor angajatorilor reprezentativi din domeniul aferent programului prin conținutul orelor de curs și laborator.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare ¹⁶	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Cunoștințe teoretice	Scris - subiecte teoretice și aplicații. Rezolvările se încarcă pe campusul virtual UPT sau se scriu pe foaie. Examenul se desfășoară prin intermediul Campusului Virtual UPT sau se primesc subiecte tipărite. În caz de scenariu online se utilizează și aplicația de videoconferință (Zoom)	0,66
10.5 Activități aplicative	S:		
	L: Abilități în analiza, proiectarea și implementarea aplicațiilor de laborator	Oral – aplicații utilizând calculatorul În caz de scenariu online testele de control se desfășoară prin intermediul campusului virtual UPT	0,34
	P ¹⁷ :		
	Pr:		
10.6 Standard minim de performanță (se prezintă cunoștințele minim necesare pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lor ¹⁸)			
Activități aplicative: implementarea a cel puțin 4 diagrame UML implementate pe aceeași tematică, dintre care una obligatoriu să fie diagrama de clase. Curs: - În caz de subiect primit în timpul examenului: implementarea diagramelor UML (cazuri de utilizare și de clase), respectiv implementarea conceptului de model în unul dintre limbajele de programare C#, C++ sau Java sau obținerea a minim jumătate din punctajul total alocat subiectelor. Toate rezolvările se vor realiza pe baza temei subiectului primit. - În caz de aplicație realizată în prealabil: implementarea tuturor diagramelor UML, respectiv implementarea conceptului de model în unul dintre limbajele de programare C#, C++ sau Java. - Pentru a promova disciplina trebuie ca ambele activități (curs și laborator) să fie promovate.			

Data completării

10.09.2024

Director de departament
(semnătura)

.....

Titular de curs
(semnătura)

.....

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁹

17.10.2024

Titular activități aplicative
(semnătura)

.....

Decan
(semnătura)



¹⁶ 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 se formulează în mod distinct pentru fiecare activitate prevăzută în planul de învățământ (curs, seminar, laborator, proiect). Ele se vor referi și la formele de verificare pe parcurs (teme de casă, referate ș.a.)

¹⁷ În cazul când proiectul nu este o disciplină distinctă, în această rubrică se va preciza și modul în care rezultatul evaluării proiectului condiționează admiterea studentului la evaluarea finală din cadrul disciplinei.

¹⁸ Nu se va explica cum se acorda nota de promovare.

¹⁹ Avizarea este precedată de discutarea punctului de vedere al board-ului de care aparține programul de studii cu privire la fișa disciplinei.