

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)	INGINERIE ELECTRICĂ / 90
1.5 Ciclul de studii	Licenta
1.6 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	INGINERIE ELECTRICĂ ȘI CALCULATOARE / 60 / Inginer

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁵	Inginerie software / DS						
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 , format din:	3.2 ore curs	2	3.3 ore seminar/laborator/proiect	1
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	42 , format din:	3.2* ore curs	28	3.3* ore seminar/laborator/proiect	14
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	2,36 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			0.5
		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			0.86
3.7* Număr total de ore activități neasistate/semestru	33 , format din:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren			7
		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			12
3.8 Total ore/săptămână ¹⁰	5,36				
3.8* Total ore/semestru	75				
3.9 Număr de credite	3				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Programarea calculatoarelor și limbaje de programare 1, Programarea calculatoarelor și limbaje de programare 2, Programare orientată pe obiecte, 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	C3.1 Identificarea modelelor standard ale componentelor electrice și electronice ce definesc funcționarea sistemelor electrice modulare și a metodelor de control software C3.2 Interpretarea datelor numerice obținute în urma simulării și testării modulelor electrice, electronice și informatice C3.3 Utilizarea instrumentelor informatice pentru integrarea modulelor în sisteme electrice C3.4 Evaluarea performanțelor și limitărilor obținute pentru fiecare modul electric, electronic, informatic, precum și a sistemului electric în ansamblu C3.5 Elaborarea de proiecte profesionale pe baza modelării, simulării și testării modulelor sistemelor electrice C6.1 Descrierea structurii sistemelor informatice și a modalității de accesare distribuită a resurselor C6.2 Identificarea și interpretarea corectă a erorilor semnalate în sistem C6.3 Instalarea, configurarea și întreținerea aplicațiilor software specifice ingineriei electrice C6.4 Monitorizarea funcționării corecte a sistemului specific cs și identificarea anomaliilor de funcționare a aplicațiilor software C6.5 Proiectarea sistemelor informatice aferente aplicațiilor specific ingineriei electrice
Competențele profesionale în care se înscriu competențele specifice	- C3 Modelarea, simularea și testarea asistată de calculator a modulelor electrice, electronice și informatice ale sistemelor electrice - C6 Configurarea, realizarea, testarea, exploatarea și întreținerea sistemelor informatice specifice domeniului ingineriei electrice
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 software, 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 limbajul de programare Java.
7.2 Obiectivele specifice	Obiectivele specifice ale acestei discipline sunt: - Cunoașterea etapelor ciclului de viață al unui sistem soft; - Înțelegerea conceptelor legate de modelarea softului; - Familiarizarea cu limbajul de modelare UML; - Abilitatea de a utiliza instrumente CASE.

8. Conținuturi¹¹

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 „(*)”.

8.1 Curs	Număr de ore	Metode de predare ¹²
1. Introducere în ingineria software 1.1. Context și motivație 1.2. Introducere 1.3. Fazele procesului de dezvoltare 1.4. Istoria programării 1.5. Concluzii	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. Limbajul unificat de modelare UML 2.1. Conceptul de modelare 2.2. Scurt istoric 2.3. Clasificarea diagramelor UML 2.4. Diagrame specifice fazei de analiză 2.5. Diagrame specifice fazei de proiectare 2.6. Diagrame specifice fazei de implementare 2.7. Instrumente CASE: ArgoUML, StarUML Exemple implementate în limbajul de programare Java	4	
3. Metodologii de dezvoltare a programelor 3.1. Ciclul de viață al unui produs software 3.2. Tipuri de activități 3.3. Metodologii generice 3.3.1. Metodologia secvențială 3.3.2. Metodologia ciclică 3.3.3. Metodologia hibridă 3.4. Metodologii concrete 3.4.1. Metodologia cascadă 3.4.2. Metodologia spirală 3.4.3. Prototipizare 3.4.4. Modelul V 3.4.5. Metode formale 3.4.6. Metodologia Agile 3.4.6.1. Programare extremă 3.4.6.2. SCRUM	4	
4. Faza de analiză a procesului de dezvoltare 4.1. Introducere 4.2. Metode de analiză 4.3. Tipuri de specificații 4.4. Documentul specificațiilor cerințelor software 4.5. Validarea software-ului 4.6. Concluzii	2	
5. Faza de proiectare a procesului de dezvoltare 5.1. Introducere 5.2. Arhitectura software 5.3. Proiectarea modulelor 5.4. Principii de proiectare. Exemple implementate în limbajul de programare Java 5.5. Validarea software-ului 5.6. Șabloane de proiectare 5.7. Concluzii	2	
6. Șabloane de proiectare creaționale 6.1. Fabrica simplă 6.2. Metoda fabrică 6.3. Fabrica abstractă 6.4. Singleton 6.5. Prototip 6.6. Constructor 6.4. Concluzii Exemple implementate în limbajul de programare Java	4	
7. Șabloane de proiectare arhitecturale 7.1. Șablonul arhitectural MVP 7.2. Șablonul arhitectural MVC	4	

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

Exemple implementate în limbajul de programare Java, respectiv reprezentări de diagrame UML, aferente problemelor rezolvate		
8. Managementul unui proiect software 8.1. Managementul software 8.2. Managementul configurației 8.3. Managementul echipei 8.4. Estimarea costului unui sistem soft	2	
9. Verificarea și validarea sistemelor soft 9.1. Testarea programelor 9.2. Instrumente de testare: JUnit 9.3. Verificarea modelelor, Verificarea specificației și a corectitudinii algoritmilor 9.4. Testarea modulelor și a sistemului final 9.5. Verificarea documentației 9.6. Validarea programelor 9.7. Certificarea produselor soft	4	
Bibliografie¹³ 1. Ghiormez L., Curs în format electronic - Inginerie software, Campusul virtual al UPT, https://cv.upt.ro/course/view.php?id=2716 2. Dorin Bocu, Răzvan Bocu, Provocări și metode de abordare în managementul proiectelor IT, Editura Albastră, Cluj-Napoca, 2013 3. Dorin Bocu, Răzvan Bocu, Modelare obiect orientată cu UML, Editura Albastră, Cluj-Napoca, 2006 4. Mircea Cezar Preda, Ana-Maria Mirea, Doina Lavinia Preda, Constantin Teodorescu-Mihai, Introducere în programarea orientată-obiect. Concepte fundamentale din perspectiva ingineriei software, Editura Polirom, Iași, 2010 5. Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides, Șabloane de proiectare. Elemente de software reutilizabil orientat pe obiect, Editura Teora, 2002 6. Milon Frențu, Verificarea și validarea sistemelor soft, Presa Universitară Clujană, Cluj-Napoca, 2010 7. Philip Wadler, Maurice Naftali, Java Generics and Collections, O'Reilly Media, 2013 8. Pankaj Jalote, A Concise Introduction to Software Engineering, Springer-Verlag Londra, 2008 9. Philip Wadler, Maurice Naftali, Java Generics and Collections, O'Reilly Media, 2013 10. Tanasa S., Olaru C., Java de la 0 la expert, Editura Polirom, Colectia Calculatoare, 2011. 11. Head First Design Patterns, O'Reilly Media, Inc. • http://www.msquaredweb.com/DesignPatterns/HeadFirstDesignPatternsInCSharp.zip 12. Data & Object Factory. Design Patterns • http://www.dofactory.com/Patterns/Patterns.aspx		
8.2 Activități aplicative¹⁴	Număr de ore	Metode de predare
1. Elaborarea diagramelor specifice fazei de analiză: diagrama cazurilor de utilizare utilizând StarUML	2	Se va utiliza exercițiul la tablă și implementarea programului utilizând calculatorul.
2. Elaborarea diagramelor specifice fazei de analiză: diagrame de activități utilizând StarUML	2	
3. Elaborarea diagramelor specifice fazei de proiectare: diagrama de clase, diagrama de pachete utilizând StarUML	2	
4. Elaborarea diagramelor specifice fazei de proiectare: diagrame de stare utilizând StarUML	2	
5. Elaborarea diagramelor specifice fazei de proiectare: diagrame de secvență, diagrame de colaborare utilizând StarUML	2	Se va utiliza exercițiul la tablă și implementarea programului utilizând calculatorul.
6. Elaborarea diagramelor specifice fazei de implementare: diagrama de componente utilizând StarUML	2	Se va utiliza exercițiul la tablă și implementarea programului utilizând calculatorul.

¹³ Cel puțin 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:”.

7. Analiza, proiectarea și implementarea de aplicații în limbajul Java ce utilizează șablonul arhitectural MVC. Testarea aplicațiilor folosind mediul NetBeans IDE. Recuperări de laborator.	2	Se va utiliza exercițiul la tablă și implementarea programului utilizând calculatorul.
Bibliografie ¹⁵ 1. Ghiormez L., Laborator în format electronic - Inginerie software, 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. Dorin Bocu, Inițiere în ingineria sistemelor soft, Editura Alabastră, Cluj-Napoca, 2002 4. Militon 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. Tanasa S., Olaru C., Java de la 0 la expert, Editura Polirom, Colectia Calculatoare, 2011.		

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 sau proiect individual sau în echipă de două persoane. Tema proiectului se distribuie aleatoriu. Rezolvările în cazul subiectului scris se încarcă pe campusul virtual UPT. Examenul se desfășoară prin intermediul Campusului Virtual UPT sau se primesc subiecte tipărite. În caz de aplicație practică, acesta va fi prezentat oral și va exista legătura între diagramele UML, respectiv aplicația scrisă în limbaj de programare. În caz de proiect în echipă, un student va prezenta diagramele UML, iar celălalt student va prezenta aplicația. 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 In 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)			
<i>Activități aplicative:</i> implementarea a cel puțin 4 diagrame UML implementate pe aceeași tematică, dintre care una obligatoriu să fie diagrama de clase. <i>Curs:</i>			

¹⁵ Cel puțin un titlu trebuie să aparțină colectivului disciplinei.

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.

- *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.

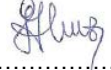
Data completării

10.09.2024

**Director de departament
(semnătura)**



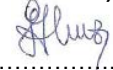
**Titular de curs
(semnătura)**



Data avizării în Consiliul Facultății¹⁹

17.09.2024

**Titular activități aplicative
(semnătura)**



**Decan
(semnătura)**



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