

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Transilvania din Brașov
1.2 Facultatea	Matematică și Informatică
1.3 Departamentul	Matematică și Informatică
1.4 Domeniul de studii de ¹⁾	Informatică
1.5 Ciclul de studii ²⁾	Masterat
1.6 Programul de studii/ Calificarea	Tehnologii Internet

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Tehnologii de interacționare prin multimedia							
2.2 Titularul activităților de curs	Conf.dr.Sângeorzan Livia							
2.3 Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Asistent drd. Tohănean Dragoș							
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	Conținut ³⁾	DCA
							Obligativitate ⁴⁾	DI

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/ laborator/ proiect	0/2/0
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/ laborator/ proiect	0/28/0
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					48
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					24
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					40
Tutoriat					4
Examinări					3
Alte activități.....					-
3.7 Total ore de activitate a studentului	119				
3.8 Total ore pe semestru	175				
3.9 Numărul de credite ⁵⁾	7				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Calculatoare pe care sa fie instalate mai multe browsere (Chrome, Firefox). Videoproiector;
5.2 de desfășurare a seminarului/ laboratorului/ proiectului	• Calculatoare pe care sa fie instalate mai multe browsere (Chrome, Firefox). Videoproiector;

6. Competențe specifice acumulate (conform grilei de competențe din planul de învățământ)

Competențe profesionale	Cp. 3. Aprofundarea metodologiilor și tehnologiilor de ultimă oră utilizate în industria de soft sau cu perspective clare de a fi utilizate în viitorul apropiat. R.Î. 3.1. Absolventul poate prezenta evoluția istorică a conceptelor și teoriilor informatice în care s-a specializat; R.Î. 3.2. Absolventul poate transmite cunoștințe informatice bine organizate unui public auditor; R.Î. 3.3. Absolventul este capabil să facă interconexiuni între diferite domenii informatice; Cp. 2. Analizează configurația și performanța rețelei, utilizează interfețe specifice aplicațiilor, a sistemelor de gestiune a bazelor de date, gestionează securitatea sistemului R.Î. 2.1. Absolventul analizează date esențiale de rețea, capacitatea de trafic al rețelei; R.Î. 2.2. Absolventul înțelege și utilizează interfețe specifice unei aplicații sau unui caz de utilizare;
Competențe transversale	CT. 1. Comunicarea și cooperarea în contexte profesionale R.Î. 1.1. Absolventul este folosește un repertoriu specific de comunicare cu interlocutori care aparțin unor culturi diferite, promovând comunicarea interculturală. R.Î. 1.2. Absolventul utilizează tehnici de comunicare și relaționare în mediul virtual. R.Î. 1.3. Absolventul este capabil să coopereze și să se integreze în echipe profesionale de lucru din domeniul educațional și în echipe interdisciplinare. CT. 2. Dezvoltarea și managementul carierei R.Î. 2.1. Absolventul se documentează și identifică oportunități de formare profesională continuă. R.Î. 2.2. Absolventul formulează obiective privind evoluția în carieră și identifică strategii de acțiune în acest sens. R.Î. 2.3. Absolventul se autoevaluează și reflectează asupra propriei cariere, identificând strategii de reglare și depășire

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din competențele specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Prezentarea celor trei programe : GREENFOOT, PROCESSING, GIMP
7.2 Obiectivele specifice	Realizarea a trei aplicatii utilizand cele trei aplicatii si utilizand HTML5

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Număr de ore	Observații
1. Principii de baza in WEB-design	Curs interactiv, expunere, proiector. Învățare prin probleme/proiecte Conversația dezbateră, dialogul pentru fixarea și a consolidarea a noțiunilor prezentate	4	
2. Framework GREENFOOT		6	
3. PROCESSING		4	
4. GIMP		5	
5. HTML 5 si Bootstrap & W3.CSS		5	
6. Javascript		4	
Bibliografie			
1. L. Sângeorzan, G.-A. Stelea, N. Enache-David, <i>Web Development Techniques for Applications and Websites</i> , Ed. Univ. Transilvania din Brașov, pg.117, 2016, ISBN 978-606-19-0782-3			
2. Casey Reas, Ben Fry, <i>Processing A Programming Handbook for Visual Designers and Artists</i> , 2014, MIT, ISBN: 978-0-262-02828-8			
3. Michael Kolling, <i>Introduction to Programming with Greenfoot</i> , Prentice Hall, 2010, ISBN-13: 978-0-13-603753-8			
4. L. Sângeorzan, <i>Tehnologii web și WebDesign</i> , Ed. Univ. Transilvania din Brașov, pg.215, 2009, ISBN 978-973-598-523-3			
8.2 Seminar/ laborator/ proiect	Metode de predare-învățare	Număr de ore	Observații
1. Prezentarea celor patru principii de baza in design. Culoarea.Etapele importante de parcurs in realizarea unei pagini web	Învățarea prin probleme / proiecte.	3	
2. Animatie cu GREENFOOT		7	
3. Aplicatii cu PROCESSING		5	

4. Aplicații în GIMP		4	
5. HTML5 & Bootstrap&W3.CSS		5	
6. Aplicații JavaScript		4	
Bibliografie			
1.	L. Sângeorzan, G.-A. Stelea, N. Enache-David, <i>Web Development Techniques for Applications and Websites</i> , Ed. Univ. Transilvania din Brașov, pg.117, 2016, ISBN 978-606-19-0782-3		
2.	Casey Reas, Ben Fry, <i>Processing A Programming Handbook for Visual Designers and Artists</i> , 2014, MIT, ISBN: 978-0-262-02828-8		
3.	Michael Kolling, <i>Introduction to Programming with Greenfoot</i> , Prentice Hall, 2010, ISBN-13: 978-0-13-603753-8		
4.	L. Sângeorzan, <i>Tehnologii web și WebDesign</i> , Ed. Univ. Transilvania din Brașov, pg.215, 2009, ISBN 978-973-598-523-3		

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

Conținuturile sunt în concordanță cu problematica monografiilor apărute în ultimii ani în literatura de specialitate.

10. Evaluare

Tip de activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Înșușirea și aplicarea noțiunilor predate la curs	Rezolvarea de exerciții și probleme	10%
	Examen grila		20%
10.5 Seminar/ laborator/ proiect	Înșușirea lucrărilor de laborator	Realizarea unor aplicații asemănătoare celor făcute în cadrul orelor de laborator	20%
	Proiect	Verificarea realizării proiectului	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Obținerea notei 6 la toate tipurile de evaluare			

Prezenta Fișă de disciplină a fost avizată în ședința de Consiliu de departament din data de .26/.09./.2024 și aprobată în ședința de Consiliu al facultății din data de ..26/..09/..24

Conf.dr. Ion-Gabriel STAN, Decan	Conf.dr. Nicusor MINCULETE Director de departament
Conf.dr.Livia SÂNGEORZAN Titular de curs	Asistent.drd.Dragoș TOHĂNEAN Titular de seminar/ laborator/ proiect

Notă:

- ¹⁾ Domeniul de studii - se alege una din variantele: Licență/ Masterat/ Doctorat (se completează conform cu Nomenclatorul domeniilor și al specializărilor/ programelor de studii universitare în vigoare);
- ²⁾ Ciclu de studii - se alege una din variantele: Licență/ Masterat/ Doctorat;
- ³⁾ Regimul disciplinei (conținut) - se alege una din variantele: DF (disciplină fundamentală)/ DD (disciplină din domeniu)/ DS (disciplină de specialitate)/ DC (disciplină complementară) - pentru nivelul de licență; DAP (disciplină de aprofundare)/ DSI (disciplină de sinteză)/ DCA (disciplină de cunoaștere avansată) - pentru nivelul de masterat;

- ⁴⁾ Regimul disciplinei (obligativitate) - se alege una din variantele: DI (disciplină obligatorie)/ DO (disciplină opțională)/ DFac (disciplină facultativă);
- ⁵⁾ Un credit este echivalent cu 25 de ore de studiu (activități didactice și studiu individual).