FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Facultatea	Inginerie Electrică şi Ştiinţa Calculatoarelor
Departamentul	Calculatoare, Electronică şi Automatică
Domeniul de studii	Automatică, informatică aplicată și sisteme inteligente
Ciclul de studii	Licenţă, dual
Programul de studii	Automatică şi informatică aplicată

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	**ÎNVĂŢARE PRIN MUNCĂ – PROIECT I**					
Anul de studiu	1	Semestrul	2	Tipul de evaluare	V	
Regimul disciplinei	Categoria formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specialitate, DC – complementară					DF
	Categoria de opţionalitate a disciplinei: DOB - obligatorie, DOP - opţională, DFA - facultativă					DOB

3. Timpul total estimat (ore alocate activităţilor didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	Total general	5.5	Curs		Seminar		Laborator IIS		Proiect IIS		Practică IIS	
							Laborator IM		Proiect IM	5.5	Practică IM	
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învăţământ		77	Curs		Seminar		Laborator		Proiect	77	Practică	

(*IIS – instituţie de învăţământ superior; IM – învăţare prin muncă*)

Distribuţia fondului de timp pe semestru:	Ore IIS	Ore IM
II. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe		198
III. Examinări		
IV. Alte activităţi (precizaţi):		

Total ore studiu individual (II+III)	Ore IIS		Ore IM	198
Total ore pe semestru (I.b+II+III+IV)	Ore IIS		Ore IM	275
Numărul de credite	Credite IIS		Credite IM	11

4. Competențe specifice acumulate

Competențe transversale	CT1. Aplică cunoştinte ştiinţifice, tehnologice şi inginereşti CT3. Gândeşte analitic
Competențe profesionale	CP1. Proiectează sisteme de control CP2. Proiectează componente de automatizare CP4. Proiectează sisteme electronice CP12. Modelează şi simulează hardware

5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/absolventul transpune cunoștințele abstracte (ex: principiile POO din Java, structura semantică din HTML) în soluții practice și combină tehnologii diverse (ex: HTML cu CSS și Java) într-un mod armonios pentru a realiza un întreg coerent.. Studentul/absolventul identifică și depășește provocările tehnice (debugging, optimizare) apărute în timpul dezvoltării.	Studentul/absolventul are capacitatea de a proiecta și implementa un proiect funcțional (ex: un site web responsive (HTML/CSS) care să includă cel puțin un element interactiv bazat pe logică (Java/JavaScript) și să fie validat conform standardelor W3C) care îndeplinește toate cerințele specificate în tema de proiect. Studentul/absolventul are abilități de identificare și corectare a erorilor de sintaxă și logice în codul HTML, CSS și Java (debugging).	Studentul/absolventul derulează procese din managementul proiectelor, cu preluarea diferitelor roluri în echipă și descrierea clară și concisă, verbal și în scris, a rezultatelor. Studentul/absolventul este capabil să lucreze în echipă colaborând cu colegii la proiectele practice.

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

Obiectivul general al disciplinei	Obiectivul principal al proiectului practic este aplicarea, integrarea și demonstrarea cunoștințelor teoretice și a abilităților practice dobândite prin realizarea unui produs concret și funcțional.

7. Conținutul predării și învățării

Aplicații (Proiect IM)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1.Realizarea unui produs funcțional (ex: un site web responsive (HTML/CSS) care să includă cel puțin un element interactiv bazat pe logică (Java/JavaScript) și să fie validat conform standardelor W3C) care îndeplinește toate cerințele specificate în tema de proiect.	55	Aplicații practice, analiză studii de caz, problem-based learning	
2.Atingerea standardelor de calitate - să se asigure că produsul respectă cele mai bune practici de codare (lizibilitate, comentarii), de design (coerență vizuală) și de performanță (încărcare rapidă, lipsa erorilor critice).	22		
Bibliografie minimală recomandată			
1.*Mozilla Developer Network (MDN) Web Docs* (HTML & CSS, Online: https://developer.mozilla.org/en-US/) 2.Herbert Schildt - *Java: The Complete Reference*, Ed. McGraw Hill, ISBN-13: 978-1265058432, 2024. 3.Jon Duckett - *HTML and CSS: Design and Build Websites*, Ed. Wiley, ISBN-13: 978-1118871645, 2014. 4.Steve Krug - *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*, Ed. New Riders, ISBN-13: 978-0321965516, 2013. 5.Ștefan Tanasa - *Java De La 0 La Expert*, Ed. Polirom, ISBN 9789734624058, 2011.			

8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Evaluare pe parcurs	Completitudinea și corectitudinea cunoștințelor - măsura în care studentul stăpânește informațiile cheie din materialele predate. Realizarea și prezentarea unui produs funcțional (ex: un site web responsive (HTML/CSS) care să includă cel puțin un element interactiv bazat pe logică (Java/JavaScript) și să fie validat conform standardelor W3C) care îndeplinește toate cerințele specificate în tema de proiect. Răspunsul la întrebări - capacitatea de a gestiona întrebările suplimentare, de a se adapta la direcțiile noi de discuție propuse de examinator și de a formula răspunsuri precise.	Colocviu (prezentarea unui proiect practic/raport/referat – probă practică)	100%

Fișa disciplinei include, dacă este cazul, elemente adaptate persoanelor cu dizabilități, în funcție de tipul și gradul acestora.

Data completării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de curs	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de aplicație
23.09.2026	Ș.l. dr. ing Iuliana CHIUCHIȘAN	Ș.l. dr. ing Iuliana CHIUCHIȘAN

Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program
23.09.2026	Ș.l.dr.ing. Corneliu BUZDUGA

Data avizării în departament	Grad didactic, nume, prenume, semnătura directorului de departament
24.09.2026	Conf.dr.ing. Eugen COCA

Data aprobării în consiliul facultății	Grad didactic, nume, prenume, semnătura decanului
25.09.2026	Prof.dr.ing. Laurențiu-Dan MILICI