FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Facultatea	Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor
Departamentul	Departamentul de Calculatoare
Domeniul de studii	Calculatoare și tehnologia informației
Ciclul de studii	Licență
Programul de studii	Calculatoare

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	**PRACTICĂ I (90 ORE)**				
Titularul activităților de curs	-				
Titularul activităților aplicative	conf.univ.dr.ing. Cristian Andy TĂNASE, as.univ.dr. Mihail TERENTI				
Anul de studiu	II	Semestrul	4	Tipul de evaluare	C
Regimul disciplinei	Categoria formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specializare, DC – complementară				DF
	Categoria de opționalitate a disciplinei: DOB – obligatorie, DOP – opțională, DFA - facultativă				DOB

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână		Curs		Seminar		Laborator/ lucrări practice		Proiect	
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	90	Curs		Seminar		Laborator/ lucrări practice		Proiect	90

Distribuţia fondului de timp pe semestru:	ore
II. Studiu individual	7
III. Examinări	3
IV. Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual (II+III)	10
Total ore pe semestru (I.b+II+III+IV)	100
Numărul de credite	4

4. Competențe specifice acumulate

Competențe transversale	CT5. aplică cunoștințe științifice, tehnologice și inginerești CT6. își asumă responsabilitatea
Competențe profesionale	CP09. utilizează metodologii de proiectare dirijată de utilizator CP11. realizează schițe de proiectare CP15. identifică cerințele clienților

5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/absolventul descrie și explică principiile și etapele procesului de dezvoltare software/hardware, de la analiză și definirea cerințelor până la testare și validare, raportate la contexte reale de practică.	Studentul/absolventul identifică cerințele beneficiarului, realizează schițe de proiectare și aplică metodologii de proiectare dirijată de utilizator pentru implementarea, testarea și documentarea unui proiect simplu în domeniul calculatoarelor, utilizând instrumentele specifice organizației gazdă.	Studentul/absolventul își asumă responsabilitatea pentru sarcinile primite, respectă regulamentul intern și normele de securitate a muncii ale organizației gazdă, lucrează în echipă sub îndrumarea tutorelui și prezintă clar, verbal și în scris, rezultatele activității.

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

Obiectivul general al disciplinei	Obiectivele urmărite constau în formarea deprinderilor practice în programare și familiarizarea cu activitățile specifice întâlnite în practică.

7. Conținutul predării și învățării

Aplicații (~~seminar~~ / ~~laborator~~ / ~~lucrări practice~~ / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Elemente organizatorice: protecția muncii, prezentarea regulamentului intern, structura internă a organizației. Alegerea temei. Definirea specificațiilor tehnice.	5	Lucrări practice, expunerea, exercițiul, demonstrația, studii de caz. Evaluarea.	
2. Implementarea temei.	70		
3. Întocmirea documentației și evaluarea proiectului.	15		
Studenții vor efectua stagii de practică/internship la firme din domeniul IT (sau în cadrul departamentelor IT ale firmelor) pentru acoperirea celor 90 de ore. Stagiile se pot urma în baza unei convenții încheiate între universitate și firma în cauză.			
Bibliografie minimală recomandată			
● IEEE Computer Society, Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK Guide), v4.0, 2024. Disponibil online: https://www.computer.org/education/bodies-of-knowledge/software-engineering ● T. Winters, T. Manshreck, H. Wright, Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time, O'Reilly Media, 2020. Disponibil online (gratuit): https://abseil.io/resources/swe-book ● K. Schwaber, J. Sutherland, The Scrum Guide, 2020. Disponibil online: https://scrumguides.org ● MIT CSAIL, The Missing Semester of Your CS Education. Disponibil online: https://missing.csail.mit.edu ● GOV.UK Service Manual – User-centred design (cercetarea nevoilor utilizatorilor, prototipare). Disponibil online: https://www.gov.uk/service-manual/user-centred-design ● OWASP Foundation, OWASP Top 10 – riscurile de securitate ale aplicațiilor web. Disponibil online: https://owasp.org/www-project-top-ten/			

8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Evaluare finală	Stăpânirea tehnicilor și metodelor de implementare a unui proiect simplu în domeniul Calculatoare; prezentarea și argumentarea rezultatelor obținute în stagiu.	Colocviu – evaluare orală.	50%
Evaluare pe parcurs	Activitatea desfășurată în stagiu: asimilarea cunoștințelor furnizate (în proporție de cel puțin 50%) și rezolvarea sarcinilor primite de la tutorele de practică.	Nota acordată de tutorele de practică din partea partenerului de practică.	50%

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		conf.univ.dr.ing. Cristian Andy TĂNASE as.univ.dr. Mihail TERENTI

Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program
24.09.2026	Prof. univ. dr. ing. Cristina Elena TURCU

Data avizării în departament	Grad didactic, nume, prenume, semnătura directorului de departament
24.09.2026	Prof. univ. dr. ing. Ovidiu-Andrei SCHIPOR

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