

FIȘA DISCIPLINEI

Anul universitar 2021-2022
Anul de studiu III / Semestrul I

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ	Universitatea „1 Decembrie 1918” Alba Iulia
1.2. Facultatea	de Științe Exacte și Inginerești
1.3. Departamentul	Matematica, Informatica, Electronica
1.4. Domeniul de studii	Informatică
1.5. Ciclul de studii	Licenta
1.6. Programul de studii	Dezvoltarea aplicațiilor mobile

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Programarea dispozitivelor mobile		2.2. Cod disciplină	INFO 304			
2.3. Titularul activității de curs	Domșa Ovidiu						
2.4. Titularul activității de seminar	Domșa Ovidiu						
2.5. Anul de studiu	III	2.6. Semestrul	I	2.7. Tipul de evaluare (E/C/VP)	E	2.8. Regimul disciplinei (O – obligatorie, Op – opțională, F – facultativă)	O

3. Timpul total estimat

3.1. Numar ore pe saptamana	3 (2 ore de curs + 2 ore de laborator) din planul de inv.	din care: 3.2. curs	2	3.3. seminar/laborator	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	56 (14*4) Numarul de spatamani x nr de ore de la 3.1.	din care: 3.5. curs	28 14x2 Nr.sapt. x nr.de.ore de la 3.3	3.6. seminar/laborator	28 14x1 Nr.sapt. x nr.de.ore de la 3.3.
Distribuția fondului de timp					Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					50
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					50
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					47
Tutoriat					-
Examinări					3
Alte activități					-

3.7 Total ore studiu individual	97
3.8 Total ore din planul de învățământ	56
3.9 Total ore pe semestru	150

3.10 Numărul de credite	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	<i>Sala dotata cu videoproiector, on line</i>
5.2. de desfășurarea a seminarului/laboratorului	<i>Sala dotata cu videoproiector, on line</i>

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<i>Analiza, proiectarea, implementarea si testarea aplicatiilor pentru dispozitive mobile</i>
Competențe transversale	

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Furnizeaza o introducere in domeniul programarii dispozitivelor mobile.
7.2 Obiectivele specifice	Furnizeaza notiuni de baza pentru programarea dispozitivelor mobile.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere în programarea dispozitivelor mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	2
2. Diferențe între programarea standard și programarea dispozitivelor mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	2
3. Programarea dispozitivelor cu sistem Android	<i>Prelegere, discutii</i>	2
4. Programarea dispozitivelor cu sistem Android	<i>Prelegere, discutii</i>	2
5. Programarea dispozitivelor cu sistem Android	<i>Prelegere, discutii</i>	2
6. Împachetarea și distribuirea aplicațiilor (Android Market)	<i>Prelegere, discutii</i>	2
7. Prezentare iOS, MacOS	<i>Prelegere, discutii</i>	2
8. Limbajul Swift	<i>Prelegere, discutii</i>	2
9. Limbajul Swift	<i>Prelegere, discutii</i>	2
10. Limbajul Swift	<i>Prelegere, discutii</i>	2
11. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	2
12. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	2
13. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	2
14. <i>Proiecte</i>	<i>Prelegere, discutii</i>	2

8.2 Bibliografie

Jakob Iversen, Michael Eierman, **Learning Mobile App Development: A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android**, Addison-Wesley Professional, 2013

<https://developer.mozilla.org>

<https://developer.android.com/index.html>

<https://developer.apple.com/>

<https://www.w3schools.com/>

<https://caniuse.com>

<https://stackoverflow.com>

Laborator		
1. Prezentare medii dezvoltare	<i>Prelegere, discutii</i>	2
2. Accesare orientare dispozitiv, Desenare suprafate	<i>Exemple</i>	2
3. Programare Android	<i>Exemple</i>	2
4. Programare Android	<i>Exemple</i>	2
5. Programare Android	<i>Exemple</i>	2
6. Proiecte	<i>Exemple</i>	2
7. Prezentare iOS, MacOS	<i>Exemple</i>	2
8. Programare Swift	<i>Exemple</i>	2
9. Programare Swift	<i>Exemple</i>	2
10. Proiecte	<i>Exemple</i>	2
11. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Exemple</i>	2
12. Proiecte	<i>Exemple</i>	2
13. Proiecte	<i>Exemple</i>	2
14. Proiecte	<i>Exemple</i>	2
Bibliografie		
https://developer.mozilla.org		
https://developer.android.com/index.html		
https://developer.apple.com/		
https://www.w3schools.com/		
https://caniuse.com		
https://stackoverflow.com		

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

--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<i>Verificare pe parcurs</i>	<i>Evaluare practica finala -Proiect</i>	50 %
	-	-	-
10.5 Seminar/laborator	<i>Verificare pe parcurs</i>	<i>Evaluare practica pe parcurs-proiecte</i>	50%
	-	-	-
10.6 Standard minim de performanță:			
Studentul sa fie capabil sa realizeze o aplicatie care ruleaza pe un dispozitiv mobil si acceseaza elemente specifice acestuia (de ex. senzori).			

Data completării
...23.09.2021.....

Semnătura titularului de curs
.....

Semnătura titularului de seminar
.....

Data avizării în departament
.....

Semnătura director de departament
.....