



**Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București
Facultatea de Știință și Ingineria Materialelor**



FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București
1.2 Facultatea	Facultatea de Știință și Ingineria Materialelor
1.3 Departamentul	Departamentul Ingineria și Managementul Obținerii Materialelor Metalice
1.4 Domeniul de studii	Ingineria Materialelor
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii	Ingineria Elaborării Materialelor Metalice

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	PROGRAMAREA CALCULATOARELOR ȘI LIMBAJE DE PROGRAMARE- PROIECT COMPUTER PROGRAMMING AND PROGRAMMING LANGUAGES- PROJECT						
2.2 Titularul/ii activităților de curs	S.l.dr.ing.ec. Daniela Alina NECȘULESCU						
2.3 Titularul/ii activităților de seminar / laborator/proiect	S.l.dr.ing.ec. Daniela Alina NECȘULESCU						
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	I	2.6. Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	Ob
2.8 Tipul disciplinei	DF		2.9 Codul disciplinei	10.F.01.O.007			

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	Din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator/proiect	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	Din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator/proiect	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate Pregătire seminarii/ laboratoare/proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					20
Tutorat					0
Examinări					2
Alte activități (dacă există):					0
3.7 Total ore studiu individual	22				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Nu este cazul
4.2 de rezultate ale învățării	• Nu este cazul



5. Condiții necesare pentru desfășurarea optimă a activităților didactice (acolo unde este cazul)

5.1 Curs	• Sală dotată cu tablă, videoproiector, calculator
5.2 Seminar / Laborator/Proiect	• Laborator dotat cu tabla si calculatoare prevăzute cu software specializat desfășurării aplicațiilor.

6. Obiectiv general

Înșușirea modului de realizare a unui proiect în domeniul programării sub coordonarea cadrului didactic îndrumător;

7. Rezultatele învățării

- Realizarea unui proiect care include ca prima etapa alegerea unei teme de interes general din domeniul programării;
- Elaborarea documentației de realizare pentru fiecare etapă în parte;
- Se va pune accent deosebit pe scrierea cât mai clară a documentației complete și la timp;
- Prezentarea proiectului;

Cunoștințe	• Concepe un program ce urmeaza sa fie dezvoltat intr-un limbaj de programare. • Însusește etapele realizarii unui proiect. • Evidențiază stuctura programului dezvoltat intr-un limbaj de programare. • Testează programul dezvoltat. • Realizează documentatia proiectului • Prezintă proiectul realizat •
Aptitudini	• Utilizarea gandirii analitice. • Dezvoltarea cunostintelor prin studiu individual. • Întelegerea operatiilor de baza in programare. • Verifică experimental soluțiile identificate. • Rezolvă aplicații practice. • Identifică soluții și elaborează planuri de rezolvare a problemelor matematice. • Formulează concluzii la programele realizate. • Testează programul dezvoltat.



Responsabilitate și autonomie	• Selectează surse bibliografice potrivite și le analizează. • Respectă principiile de etică academică, citând corect sursele bibliografice utilizate. • Demonstrează receptivitate pentru contexte noi de învățare. • Manifestă colaborare cu ceilalți colegi și cadre didactice în desfășurarea activităților didactice • Demonstrează autonomie în organizarea situației/contextului de învățare sau a situației problemă de rezolvat • Manifestă responsabilitate socială prin implicarea activă în viața socială studentască/implicare în evenimentele din comunitatea academică • Promovează/contribuie prin soluții noi, aferente domeniului de specialitate pentru a îmbunătăți calitatea vieții sociale. • Conștientizează valoarea contribuției sale în domeniul ingineriei la identificarea de soluții viabile/sustenabile care să rezolve probleme din viața socială și economică (responsabilitate socială).
-------------------------------	---

8. Metode de predare

Pornindu-se de analiza caracteristicilor de învățare ale studenților și de la nevoile lor specifice, procesul de predare va include atât metode de predare atât expositive (prelegerea, expunerea), cât și interactive, bazate pe modele de învățare având la baza modelarea matematica si schemele logice dar și pe metode bazate pe activitățile practice și rezolvarea de probleme.

În activitatea de predare vor fi utilizate prezentări Power Point sau suport digital sub forma de text care vor fi puse la dispoziția studenților. Fiecare curs va debuta cu recapitularea capitolelor deja parcurse, cu accent asupra noțiunilor parcurse la ultimul curs.

Prezentările utilizează concepte ale limbajului de programare, algoritmi și scheme logice, astfel încât informațiile prezentate să fie ușor de înțeles și asimilat.

Această disciplină acoperă informații și activități practice menite să-i sprijine pe studenți în eforturile de învățare și de dezvoltare a unor aplicatii informatice intr-un climat optim de colaborare și comunicare, favorabil învățării prin descoperire si studiu individual.

Se va avea în vedere exersarea abilităților de ascultare activă și de utilizare a gândirii abstracte în realizarea proiectelor informatice aplicative.

Se va exersa abilitatea de lucru în echipă pentru rezolvarea diferitelor sarcini de învățare.

9. Conținuturi

PROIECT		
Capitolul	Conținutul	Nr. ore
I	Alegerea si prezentarea unei teme din domeniul programării	2
II	Documentarea din diferite surse	6
III	Sinteza informațiilor analizate	4
IV	Definitivarea continutului proiectului	2
V	Structurarea proiectului în introducere, cuprins, concluzii și contribuții personale la temă și bibliografie;	2
VI	Realizarea efectivă a proiectului	4
VII	Redactarea proiectului	6
VIII	Evaluarea și notarea proiectului	2
Total:		28



**Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București
Facultatea de Știință și Ingineria Materialelor**



Bibliografie:

1. Necșulescu Daniela Alina, Programarea calculatoarelor și limbaje de calculatoare– Suport pentru aplicații. Facultatea Știința și Ingineria Materialelor, UPB, 2021-2022, Online pe Platforma Moodle UPB: <https://curs.upb.ro/2024/course/view.php?id=6769>
2. Necșulescu Cezar, Necșulescu Daniela Alina, Cosmeleață Daniela, Pencea Ion: Îndrumar de laborator -Introducere în informatică, Editura PRINTECH, Bucuresti, 2006, ISBN 978-973-718-471-9
3. Kernigham, B. W. și Ritchie, D. M., „Limbajul C”, Ed. Teora, 2003
4. Smeureanu Ion, Dardala Marian, Programarea în limbajul C/C++, Ed. CISON, Bucuresti, 2001.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
Proiect	• Originalitatea temei; • Tema sa fie unitară; • Tema sa aibă caracter aplicativ; • Claritatea, coerența și concizia expunerii; • Gradul de acoperire al problematicei abordate;	• Realizarea proiectului; • Prezentarea proiectului	• 80% • 20%
10.6 Condiții de promovare			
• Predarea proiectului; • Obținerea a 30 % din punctajul din timpul semestrului; • Prezentarea proiectului să obțină 50 % din punctaj. Obs: Ponderea rezultatelor obținute la activitățile din timpul semestrului / notă examen final este 80: 20			

Data completării
12.09.2024

Titular de curs,
S.l.dr.ing.ec. Daniela Alina
NECȘULESCU

Titular(ii) de aplicații,
S.l.dr.ing.ec. Daniela Alina
NECȘULESCU

Data avizării în
departament
17.09.2024

Director de departament,
Conf.dr.ec. Dragoș-Florin MARCU

Data aprobării în
Consiliul Facultății
25.09.2024

Decan
Prof.dr.ing. Radu ȘTEFĂNOIU