

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Dunărea de Jos” Galați
1.2 Facultatea	Economie și Administrarea Afacerilor
1.3 Departamentul	Administrarea Afacerilor
1.4 Domeniul de studii	Cibernetică, Statistică și Informatică Economică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii/Calificarea	Informatică Economică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Grafică și programare pe internet						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	Opt

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	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	44	din care: 3.5 curs	22	3.6 seminar/laborator	22
Distribuția fondului de timp	ore				
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	30				
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	30				
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	10				
Tutoriat	5				
Examinări	6				
Alte activități.....					
3.7 Total ore studiu individual	81				
3.9 Total ore pe semestru	125				
3.10 Numărul de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Nu este cazul
4.2 de competențe	• Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Participarea la curs; parcurgerea anticipată a referințelor bibliografice indicate, în vederea dialogului cu profesorul pe anumite teme. Lipsa factorilor perturbatori.
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	Participarea la laborator; parcurgerea referințelor bibliografice indicate. Obligatorietatea rezolvării temelor de laborator. Acestea se predau la sfârșitul fiecărui laborator.



6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	- C2.1 Identificarea resurselor și performanțelor sistemelor de calcul, a funcțiilor sistemelor de operare și ale Internetului - C2.3 Folosirea facilităților pentru stațiile de lucru în rețea în vederea comunicării, informării și accesării aplicațiilor online - C3.2 Explicarea structurilor de date, a instrucțiunilor și claselor de probleme pentru a construi componente integrabile în sisteme software complexe - C6.1 Definirea cerințelor și caracteristicilor de actualizare a sistemelor informaționale / a sistemelor informatice din organizație - C4 Dezvoltarea de componente pentru produse software, folosind structuri de date, algoritmi, tehnici și limbaje de programare evaluate - C5 Dezvoltarea de aplicații informatice care utilizează baze de date, resurse multimedia și tehnologii client-server/servicii web
Competențe transversale	Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea arhitecturii aplicațiilor web precum și a tehnologiilor necesare implementării acestora
7.2 Obiectivele specifice	- Dezvoltarea unei aplicații web folosind ASP.NET MVC - Înțelegerea arhitecturii MVC - Stilizarea aplicațiilor WEB folosind CSS și șabloane HTML - Programarea componentei client folosind JavaScript

8. Conținuturi

8. 1 Curs	Metode de predare	Observații
Introducere ASP.NET MVC	Prelegere Exemplificări practice prin exemple Utilizare videoproiector	1 curs (2 ore)
Proiectarea aplicațiilor web folosind ASP.NET MVC	Prelegere	2 cursuri (4 ore)
Dezvoltarea aplicațiilor web folosind ASP.NET MVC	Prelegere Exemplificări practice prin exemple Utilizare videoproiector	3 cursuri (6 ore)
Prezentarea arhitecturii “Model – View - Controller”	Prelegere Exemplificări practice prin exemple Utilizare	1 curs (2 ore)



	videoproiector	
Utilizarea stilurilor în cadrul aplicațiilor ASP.NET MVC	Prelegere Exemplificări practice prin exemple Utilizare videoproiector	2 cursuri (4 ore)
Utilizarea Java Script si JQuery în dezvoltarea aplicațiilor ASP.NET MVC	Prelegere Exemplificări practice prin exemple Utilizare videoproiector	2 cursuri (4 ore)
Bibliografie 1. Jon Galloway, Brad Wilson, K. Scott Allen, David Matson: Professional ASP.NET MVC 5, Wrox Publishing, ISBN: 978-1-118-79475-3		
8. 2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
Prezentarea tehnologiilor web Microsoft	Asistarea studenților în rezolvarea temelor de laborator	1 laborator (2 ore)
Definirea arhitecturii unei aplicații MVC. Stabilirea modelului, controlerului și paginilor “view”	Asistarea studenților în rezolvarea temelor de laborator	1 laborator (2 ore)
Implementarea unui Controller. Programarea acțiunilor. Configurarea rutelor	Asistarea studenților în rezolvarea temelor de laborator	1 laboratoare (2 ore)
Utilizarea șabloanelor și a stilurilor CSS în dezvoltarea unei aplicații Web ASP.NET MVC	Asistarea studenților în rezolvarea temelor de laborator	2 laboratoare (4 ore)
Utilizarea JavaScript, JQuery, JQuery UI pentru dezvoltarea componentei front-end a aplicației	Asistarea studenților în rezolvarea temelor de laborator	2 laboratoare (4 ore)
Managementul cererilor într-o aplicație ASP.NET MVC	Asistarea studenților în rezolvarea temelor de laborator	1 laborator (2 ore)
Dezvoltarea unui Web API	Asistarea studenților în rezolvarea temelor de laborator	2 laboratoare (4 ore)
Prezentare proiect semestrial	Test practic în fața calculatorului	1 laborator (2 ore)
Bibliografie 1. Resurse web: https://www.asp.net/mvc		

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

- Programarea web este omniprezentă în societatea informațională de astăzi. În acest context, disciplina are un profund caracter aplicativ asigurând studenților competențele necesare utilizării eficiente a celor mai recente tehnologii destinate dezvoltării aplicațiilor web.



10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Însușirea conceptelor și funcțiilor de bază ale programării web	Lucrare scrisă	50%
	Corelarea cunoștințelor teoretice cu cele practice		
	Cunoașterea notiunilor fundamentale specifice programării web		
10.5 Seminar/laborator	Prezentare proiect	Test practic la calculator	50%
10.6 Standard minim de performanță			
- Obținerea minim a notei 5 la testul grilă - Obținerea minim a notei 5 la fiecare test practic			

