

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Dunărea de Jos, din 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 Ciclu de studii	Licență
1.6 Specializarea / Programul de studii	Informatică Economică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Pachete software						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studii	III	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	Verificare	2.7 Regimul disciplinei	Ob.

3. Timpul total estimat (ore pe semestru ale 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	48	din care: 3.5 curs	24	3.6 seminar/laborator	24
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după suport de curs, bibliografie și notițe					14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, portofoliu cu proiect și programe					13
Tutoriat					10
Examinări					5
Alte activități.....					
3.7 Total ore studiu individual	52				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

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	• Studenții se vor prezenta la prelegeri, seminarii/laboratoare cu telefoanele mobile închise. • Prezența la seminar/laborator este obligatorie.
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	• Termenul predării lucrării de seminar este stabilit de titular de comun acord cu studenții. Nu se acceptă cererile de amânare decât pe motive obiectiv întemeiate. • Pentru predarea cu întârziere a portofoliului sau a lucrărilor de seminar/laborator, acestea vor fi depunctate cu 0.5 pct./zi de întârziere.



6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	- C4.1 Definirea cerințelor de parcurgere a etapelor ciclului de dezvoltare pentru a obține componente software performante, folosind tehnologii moderne - C4.3 Rezolvarea de probleme bine definite din economie prin aplicarea de proceduri integrabile în sisteme software complexe - C4.5 Dezvoltarea activităților specifice ciclului de realizare software, urmărind aspectele cantitative, calitative și de eficiență economică
Competențe transversale	CT3 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	Obiectivul general al practicii este crearea și menținerea soluțiilor de integrare a cunoștințelor și abilităților dobândite în activități economice specifice și de familiarizare a studenților cu proiectele IT complexe dintr-o organizație.
7.2 Obiectivele specifice	- evaluarea activităților practice a studenților se face prin testarea în fața calculatorului în cadrul orelor de laborator prin intermediul unor teste format clasic sau format electronic - pentru însușirea aptitudinilor necesare utilizării calculatorului în cadrul orelor de laborator studenții sunt puși să descrie atât din punct de vedere teoretic cât și practic anumite noțiuni, concepte specifice temei abordate - posibilitatea valorificării creativității studenților, prin utilizarea unor diferite produse software sau de programare, prin participarea la sesiunile științifice studențești - participarea studenților la propria dezvoltare profesională prin studiul individual - realizarea unor proiecte de mici dimensiuni

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Concepte generale ale pachetelor software – 4 ore 2. Analiza și proiectarea produselor software – 2 ore 3. Pachete software destinate proiectării, realizării și accesului la aplicații web – 2 ore 4. Realizarea pachetelor software – 2 ore 5. Clasificarea pachetelor software – 2 ore 6. Pachete software de asistare a deciziei – 4 ore 7. Pachete software de gestiune economică – 2 ore 8. Pachete software utilitare – 2 ore 9. Pachete software pentru editare foto/video/grafică – 4 ore	prelegere	
Bibliografie: 1. Mihalca R., Fabian Cs., Uță A., Întorsureanu I., <i>Realizarea produselor-program aplicative</i>, Editura ASE, București, 2003. 2. Mihalca R., Fabian Cs., Uță A., Întorsureanu I., Munteanu O., Andronescu A., <i>Utilizarea produselor software Word, Excel, PMT, WinQSB, Systat</i>, Editura ASE, București, 2003. 3. Mihalca R, Fabian C, Uță Adina, <i>Proiectarea produselor program. Studiu de caz</i>, Ed. INFOREC 1996.		
8.2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
Facilități ale produsului Microsoft Excel – 4 ore Fișier de lucru (workbook) și foaie de calcul (worksheet), Referirea celulelor dintr-o foaie de calcul, Validarea celulelor, Funcții și formule de	Exemple, teme pregătite de studenți, exerciții	



calcul, Utilizarea formulelor de calcul, Utilizarea funcțiilor, Grafice Gruparea datelor prin generarea de totaluri, Formulare, Adăugarea unei înregistrări într-o listă cu ajutorul unui formular, Regăsirea datelor dintr-o listă, Crearea unui formular, Previzionarea unor valori cu ajutorul analizei What – If, Tabele de date, Scenariu, Goal Seek, Solver, Tabele pivot WinQSB – 2 ore Prezentare generală, Probleme rezolvate Game Maker - – 2 ore Exys Corvid – 4 ore Delphi for PHP – 4 ore Filezilla, Photoshop - – 4 ore Corel – 4 ore		
Bibliografie: 1. Mihalca R., Fabian Cs., Uță A., Întorsureanu I., <i>Realizarea produselor-program aplicative</i>, Editura ASE, București, 2003. 2. Mihalca R., Fabian Cs., Uță A., Întorsureanu I., Munteanu O, Andronescu A., <i>Utilizarea produselor software Word, Excel, PMT, WinQSB, Systat</i>, Editura ASE, București, 2003. 3. Mihalca R, Fabian C, Uță Adina, <i>Proiectarea produselor program. Studiu de caz</i>, Ed. INFOREC 1996.		

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

- Pentru adaptarea permanentă la cerințele pieței muncii, programele analitice sunt actualizate în baza workshopurilor cu principalele firme dezvoltatoare de aplicații software dar și prin schimburi de experiență cu partenerii noștri din universitățile din țară și străinătate.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere în nota finală
10.4 Curs	• Cunoașterea standardelor, conceptelor, metodelor și procedeeleor • Capacitatea de utilizare adecvată a conceptelor, metodelor și procedeeleor specifice	Examen scris, accesul la examen fiind condiționat de prezentarea la ultimul seminar/laborator a portofoliului de proiecte și teme. Pentru a lua în considerare punctajul obținut pe portofoliul de lucrări, studentul trebuie să obțină cel puțin jumătate din punctajul anunțat la proba scrisă.	30%
10.5 Seminar/laborator	• Însușirea și înțelegerea problematicei tratate la curs și seminar; • Capacitatea de a explica și utiliza corect standardele, metodele, modelele prezentate • Capacitatea de a construi tipurile de soluții de interactivitate studiate, adaptate la situații concrete.	Prezentarea unui portofoliu de de proiecte și teme elaborate pe parcursul semestrului este o cerință de acces la examinarea finală. Portofoliul se predă în seminarul/laboratorul din ultima săptămână de activitate didactică.	70%
10.6 Standard minim de performanță			
• Rezolvarea problemelor de la lucrările practice și a problemelor recomandate ca teme de casă • Rezolvarea parțială a subiectului de examen final			

