Anexa 6

FIŞA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituţia de învăţământ superior	**UNIVERSITATEA DIN ORADEA**
1.2 Facultatea	**FACULTATEA DE INGINERIE ELECTRICĂ ŞI TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI**
1.3 Departamentul	**CALCULATOARE ŞI TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI**
1.4 Domeniul de studii	**CALCULATOARE ŞI TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI**
1.5 Ciclul de studii	**LICENȚĂ**
1.6 Programul de studii/Calificarea	**TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI /INGINER**

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei			**Inginerie Software - proiect**				
2.2 Titularul activităţilor de curs							
2.3 Titularul activităţilor de laborator/proiect			s.l.dr.ing Simina COMAN				
2.4 Anul de studio	**IV**	2.5 Semestrul	**7**	2.6 Tipul de evaluare	**Vp**	2.7 Regimul disciplinei	**DD**

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităţilor didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	**1**	din care: 3.2 curs	**0**	3.3 laborator /proiect	**0/0/1**
3.4 Total ore din planul de învăţământ	**14**	din care: 3.5 curs	**0**	3.6 laborator /proiect	**0/0/14**
Distribuţia fondului de timp ore					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe					3
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate şi pe teren					2
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					3
Tutoriat					1
Examinări					2
Alte activităţi.....					

3.7 Total ore studiu individual	**11**
3.9 Total ore pe semestru	**25**
3.10 Numărul de credite	**1**

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Parcurgerea conţinuturilor curriculare la disciplina Inginerie Software I
4.2 de competenţe	Programarea în limbajul C#

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.2. de desfăşurare a proiectului	- sală de laborator dotată cu calculatoare conectate la internet - prezenta obligatorie la toate orele de proiect; - se pot recupera pe parcursul semestrului maxim 2 ședințe de proiect (30 %); - frecvenţa la orele de proiect sub 70% conduce la refacerea disciplinei - Recuperarea orelor de proiect se face conform Regulament privind activitatea

	profesională studenţilor în baza Sistemului European de Credite Transferabile (ECTS)

6. 1Competenţele specifice acumulate	
Competenţe profesionale	**C1.** Defineste arhitectura software **C2.** Utilizează interfețe specifice aplicațiilor
Competenţe transversale	CT1. Gândește analitic CT2. Lucrează în echipe

6.2. Rezultatele aşteptate ale învăţării

Cunoştinţe	Studentul/absolventul descrie, identifică, sumarizează concepte și metode elementare privitoare la inginerie software și modul lor de aplicare în probleme concrete.
Aptitudini	Studentul/absolventul specifică cerințe, analizează, elaborează, dezvoltă și testează programe în limbaje de programare de uz general aplicând elementele specifice ingineriei software.
Responsabilitate și autonomie	Studentul/absolventul are o comportare onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei.

7. Obiectivele disciplinei (reieşind din grila competenţelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Fiecare echipă va proiecta, implementa, testa și livra o aplicație software
7.2 Obiectivele specifice	- Colectarea și prioritizarea cerințelor; - Proiectarea unei arhitecturi software și justificarea acesteia; - Implementarea sistemului; - Aplicarea dezvoltării Agile; - Realizarea documentației.

8. Conţinuturi

Proiect	Metode de predare	Observaţii
1. Propunere proiect și formarea echipelor 2. Specificarea cerințelor proiectului 3. Definirea arhitecturii și design-ului 4. Faza de implementare 5. Faza de implementare 6. Testare și finalizare 7. Predarea proiectelor		2h 2h 2h 2h 2h 2h 2h

Bibliografie

1. Ingineria programării, îndrumător de laborator - I. Mang, R. Gyorodi, Al. Toth, Univ. din Oradea, 2001;
2. Franchitti, J.C., *Software Engineering Course Description*, NYU (2021) – modern SDLC approaches, Agile, DevOps, and the need to blend methods;
3. Sommerville, I., *Engineering Software Products* (2020) – highlights focus on agile methods, cloud, security, DevOps in modern software engineering;
4. Bass et al., *Software Architecture in Practice* (2022) – discusses the role of architecture in ensuring quality attributes and incorporating DevOps and new technologies;
5. Atlassian, *Jira Software* – popular issue tracking and agile project management tool used by many teams worldwide;
6. Software Engineering Code of Ethics (ACM/IEEE) via GeeksforGeeks (2025) – emphasizes public interest, product quality, and other ethical principles for software engineers;
7. ResearchGate, *IBM Systems Science Institute study* – relative cost of fixing defects (up to 100× higher post-release vs early stages) underlines importance of early testing;
8. Pressman & Maxim, *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (2019) – comprehensive textbook covering processes, modeling, quality, and project management in software engineering.

9. Coroborarea conţinuturilor disciplinei cu aşteptările reprezentanţilor comunităţii epistemice, asociaţiilor profesionale şi angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

- Conținutul disciplinei este aliniat la tendințele actuale din ingineria software și la cerințele pieței muncii, oferind studenților competențe teoretice și practice în concordanță cu standardele profesionale curente.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
Proiect	- pentru nota 5, realizarea proiectelor prezentând elementele de bază studiate - pentru nota 10, realizarea proiectelor folosind elemente avansate	**Predare Proiect**	100%

10.7 Standard minim de performanţă
• Predare proiect cuprinzând elementele de bază

Data completării
1.09.2026

Semnătura titularului de curs,

Semnătura titularului de proiect,
s.l.dr.ing Coman Simina
scoman@uoradea.ro

Data avizării în departament
17.09.2026

Semnătura directorului de departament,
Conf. dr. ing. Elisa MOISI
emoisi@uoradea.ro

Data avizării în Consiliul Facultății IETI
18.09.2026

Semnătură Decan,
Conf.dr.ing. Eugen GERGELY
egergely@uoradea.ro

** - Se va specifica : Nume, Prenume, Grad didactic şi date de contact (e-mail, pagina web, etc).
.....