Anexa 6

FIŞA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituţia de învăţământ superior	**UNIVERSITATEA DIN ORADEA**
1.2 Facultatea	**INGINERIE ELECTICĂ 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**

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	**Programare Web**						
2.2 Titularul activităţilor de curs	**Sef lucrari dr. ing. Pecherle George**						
2.3 Titularul activităţilor de seminar /laborator/proiect	**Sef lucrari dr. ing. Pecherle George**						
2.4 Anul de studiu	IV	2.5 Semestrul	7	2.6 Tipul de evaluare	Vp	2.7 Regimul disciplinei	O

- Impusă; (O) Opţională; (F) Facultativă

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator/proiect	0/2/0
3.4 Total ore din planul de învăţământ	56	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator/proiect	0/28/0
Distribuţia fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe					28
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate şi pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					28
Tutoriat					4
Examinări					5
Alte activităţi.....					
3.7 Total ore studiu individual	**55**				
3.9 Total ore pe semestru	**140**				
3.10 Numărul de credite	**5**				

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	(Conditionari) Programarea calculatoarelor și limbaje de programare II
4.2 de competenţe	Programarea structurată în limbajul C / obiectuală C++ / Java

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1. de desfăşurare a cursului	Sală de curs dotată cu videoproiector și calculator. Cursul se

	poate desfășura față în față sau on-line
5.2. de desfăşurare a seminarului/laboratorului/proiectului	Laborator dotat cu calculatoare care sunt conectate la internet și care au instalate următoarele programe: XAMPP, Sublime sau Visual Studio Code. Seminarul/laboratorul/proiectul se pot desfășura față în față sau on-line

6.1. Competențele specifice acumulate	
Competențe profesionale	C3. Soluționarea problemelor folosind instrumentele științei şi ingineriei calculatoarelor. C4. Proiectarea şi integrarea sistemelor informatice utilizând tehnologii şi medii de programare.
Competențe transversale	CT1. Comportarea onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei. CT2. Identificarea, descrierea şi derularea proceselor din managementul proiectelor, cu preluarea diferitelor roluri în echipa şi descrierea clară şi concisă, verbal şi în scris, în limba română şi într-o limbă de circulație internațională

6.2. Rezultatele aşteptate ale învăţării

Cunoştiințe	Studentul/absolventul descrie, identifică, sumarizează concepte și metode elementare privitoare la limbaje de programare, medii de programare, tehnici de programare, baze de date, inteligență artificială și inginerie software și modul lor de aplicare în probleme concrete.
Aptitudini	Studentul/absolventul alege şi explică concept proprii specifice proiectării algoritmilor, programării orientate pe obiecte, programării logice și funcționale. Studentul/absolventul specifică cerințe, analizează, elaborează, dezvoltă și testează programe în limbaje de programare de uz general (C, etc.) și /sau obiect-orientate (C++, Java, etc.), aplicând elementele specifice ingineriei software. Studentul/absolventul proiectează, implementează, dezvoltă și /sau gestionează aplicații ce includ diverse tipuri de baze de date.
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)

• Obiectivul general al disciplinei	Cursul contribuie la dobândirea deprinderilor practice și de proiectare în folosirea tehnologiilor web curente.
7.2 Obiectivele specifice	Acest curs este menit să dezvolte atât deprinderile practice cât și înțelegerea tehnologiilor web curente: programare pe parte de client, inclusiv Ajax, utilizarea de tehnologii gen PHP, respectiv cele bazate pe JavaScript, însușirea conceptelor ce stau la baza

	dezvoltării și utilizării serviciilor web.

8. Conținuturi*

8.1 Curs	Metode de predare	Nr. Ore / Observații
JavaScript - introducere	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript - functii, iterators, obiecte	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript - booleane, conversie tipuri, expresii regulate	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript - date, Math, random	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript – concepte avansate, ES6	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
ReactJS - introducere	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	4 ore
ReactJS – componente si JSX	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	4 ore
ReactJS – props si state	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
ReactJS – ciclul de viata al componentelor	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel - introducere	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel – structura MVC	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel – model	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel – view	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel – controller	Prezentarea in Powerpoint cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore

Bibliografie

Flanagan, D., *JavaScript: The Definitive Guide*, 7th Edition, O'Reilly Media, 2020.

Duckett, J., *JavaScript and jQuery: Interactive Front-End Web Development*, Wiley, 2014.

Banks, A., Porcello, E., *Learning React: Modern Patterns for Developing React Apps*, 3rd Edition, O'Reilly Media, 2023.

Grider, S., *Modern React with Redux* (Online Course), Udemy, ultima actualizare 2024. Stauffer, M., *Laravel: Up & Running*, 3rd Edition, O'Reilly Media, 2023.

Bădică, C., *Tehnologii Web*, Editura Universitaria, Craiova, 2018.

Cormen, T. H. et al., *Introduction to Algorithms*, 4th Edition, MIT Press, 2022 (pentru fundamente de algoritmi folosiți în dezvoltarea web).

Mozilla Developer Network (MDN), *Web Docs – JavaScript, HTML, CSS*, https://developer.mozilla.org.

React Official Documentation, https://react.dev.

Laravel Official Documentation, https://laravel.com/docs.

•		
8.2 Seminar	Metode de predare	Nr. Ore / Observaţii
• Laborator		
JavaScript - introducere	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript - functii, iterators, obiecte	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript - booleane, conversie tipuri, expresii regulate	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript - date, Math, random	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
JavaScript – concepte avansate, ES6	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
ReactJS - introducere	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
ReactJS – componente si JSX	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
ReactJS – props si state	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
ReactJS – ciclul de viata al componentelor	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel - introducere	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel – model	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel – view	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Laravel – controller	Prezentarea cu ajutorul videoproiectorului; discutii libere;	2 ore
Recuperări şi încheierea situaţiei la laborator	Evaluarea testului	2 ore
8.4 Proiect		

Bibliografie Flanagan, D., *JavaScript: The Definitive Guide*, 7th Edition, O'Reilly Media, 2020. Duckett, J., *JavaScript and jQuery: Interactive Front-End Web Development*, Wiley, 2014. Banks, A., Porcello, E., *Learning React: Modern Patterns for Developing React Apps*, 3rd Edition, O'Reilly Media, 2023. Grider, S., *Modern React with Redux* (Online Course), Udemy, ultima actualizare 2024. Stauffer, M., *Laravel: Up & Running*, 3rd Edition, O'Reilly Media, 2023. Bădică, C., *Tehnologii Web*, Editura Universitaria, Craiova, 2018. Cormen, T. H. et al., *Introduction to Algorithms*, 4th Edition, MIT Press, 2022 (pentru fundamente de algoritmi folosiți în dezvoltarea web). Mozilla Developer Network (MDN), *Web Docs – JavaScript, HTML, CSS*, https://developer.mozilla.org. React Official Documentation, https://react.dev. Laravel Official Documentation, https://laravel.com/docs.		

* Se va detalia conţinutul, respectiv numărul de ore alocat fiecărui curs/seminar/laborator/proiect pe durata celor 14 săptămâni ale fiecărui semestru al anului universitar.

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

Conținutul disciplinei corespunde cerințelor necesare proiectării și implementării unor sisteme de recunoaștere a formelor și de descoperirea cunoștințelor.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	2 Verificări pe parcursul semestrului	2 verificări pe parcursul semestrului din materia de curs. Evaluarea se poate face față în față sau on-line.	40%
10.5 Seminar			
10.6 Laborator	Aplicații practice	Studenții vor obține o notă în urma testului dat la laborator și a prezentării unui miniproiect care să îmbine tehnologiile prezentate. Testarea studenților se va face ținându-se seama de tematica orelor de laborator. Evaluarea se poate face față în față sau on-line.	60%
10.7 Proiect			
10.8 Standard minim de performanţă C5. Implementarea unei aplicații interdisciplinare.			

C6. Realizarea unui proiect tipic de sistem inteligent.

Cunoştinţe teoretice:

- Înțelegerea principiilor de proiectare și a tehnologiilor avansate pentru Web
- Proiectarea, crearea și publicarea site-urilor web avansate și interactive având caracteristici și design al interfeței accesibile și prietenoase
- Înțelegerea funcționalităților unui server Web
- Validarea datelor introduse pe o pagină Web
- Arhitecturi de aplicații orientate Web
- Însușirea conceptelor ce stau la baza dezvoltării și utilizării serviciilor Web

Abilităţi dobândite:

- Acest curs este menit să dezvolte atât deprinderile practice cât și înțelegerea tehnologiilor web curente:
    - Programare pe parte de client, inclusiv AJAX
    - Crearea de pagini Web folosind tehnologii existente și emergente, ca de exemplu XHTML, CSS, JavaScript, DOM și AJAX
    - Utilizarea de tehnologii gen Laravel, respectiv cele bazate pe ReactJS
    - Crearea aplicațiilor Web folosind ReactJS si Laravel

Data completării: 14.09.2026

Data avizării în departament: 17.09.2026

Data avizării în consiliul facultatii: 18.09.2026

Semnătura titularului de curs:

sef lucrari dr ing Pecherle George -Dominic

Semnătura titularului de seminar/laborator/proiect:

sef lucrari dr ing Pecherle George-Dominic

E-mail: gpecherle@uoradea.ro

Semnătura directorului de departament

Conf. Dr. Inf. Moisi Elisa Valentina

Decan,

Conf.dr.ing. GERGELY Eugen Ioan