

FIȘA DISCIPLINEI
Anul universitar 2024-2025
Anul de studiu III / Semestrul I

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ	Universitatea „1 Decembrie 1918” Alba Iulia
1.2. Facultatea	Facultatea de Informatică și Inginerie
1.3. Departamentul	Informatică și Inginerie
1.4. Domeniul de studii	Informatică
1.5. Ciclul de studii	Licenta
1.6. Programul de studii	Informatică Cod COR: Analist/251201, Programator de sistem informatic/251204, Inginer de sistem în informatică/251203 ESCO-08: 2511/ Systems Analyst, 2512/ Software developers

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Dezvoltarea aplicațiilor mobile		2.2. Cod disciplină	INFO 303			
2.3. Titularul activității de curs	Domșa Ovidiu						
2.4. Titularul activității de seminar	Nagy – Onița Daniela						
2.5. Anul de studiu	III	2.6. Semestrul	I	2.7. Tipul de evaluare (E/C/VP)	E	2.8. Regimul disciplinei (O – obligatorie, Op – opțională, F – facultativă)	O

3. Timpul total estimat

3.1. Numar ore pe saptamana	4	din care: 3.2. curs	2	3.3. seminar/laborator	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5. curs	28	3.6. seminar/laborator	28
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					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutoriat					-
Examinări					14
Alte activități					-

3.7 Total ore studiu individual	94
3.8 Total ore din planul de învățământ	56
3.9 Total ore pe semestru	150
3.10 Numărul de credite	6

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	
4.2. de competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	<i>Sala dotata cu videoproiector, on line</i>
5.2. de desfășurarea a seminarului/laboratorului	<i>Sala dotata cu videoproiector, on line</i>

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<i>C1 Programarea în limbaje de nivel înalt C6 Proiectarea și administrarea rețelelor de calculatoare</i>
Competențe transversale	

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Furnizeaza o introducere in domeniul programarii dispozitivelor mobile.
7.2 Obiectivele specifice	Furnizeaza notiuni de baza pentru programarea dispozitivelor mobile.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere în programarea dispozitivelor mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	
2. Diferențe între programarea standard și programarea dispozitivelor mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	
3. Programarea dispozitivelor cu sistem Android	<i>Prelegere, discutii</i>	
4. Programarea dispozitivelor cu sistem Android	<i>Prelegere, discutii</i>	
5. Programarea dispozitivelor cu sistem Android	<i>Prelegere, discutii</i>	
6. Împachetarea și distribuirea aplicațiilor (Android Market)	<i>Prelegere, discutii</i>	
7. Prezentare iOS, MacOS	<i>Prelegere, discutii</i>	
8. Limbajul Swift	<i>Prelegere, discutii</i>	
9. Limbajul Swift	<i>Prelegere, discutii</i>	
10. Limbajul Swift	<i>Prelegere, discutii</i>	
11. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	
12. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	
13. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Prelegere, discutii</i>	
14. Proiecte	<i>Prelegere, discutii</i>	

8.2 Bibliografie

Jakob Iversen, Michael Eierman, **Learning Mobile App Development: A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android**, Addison-Wesley Professional, 2013

Daniela Nagy-Onița, Ovidiu Domșa. “DEZVOLTAREA APLICAȚIILOR MOBILE. Note de curs și aplicații practice”, Ed. Seria didactica, 2024.

<https://developer.mozilla.org>

<https://developer.android.com/index.html>

<https://developer.apple.com/>

<https://www.w3schools.com/>

<https://caniuse.com>

<https://stackoverflow.com>

Laborator		
1. Prezentare medii dezvoltare	<i>Prelegere, discutii</i>	
2. Accesare orientare dispozitiv, Desenare suprafate	<i>Exemple</i>	
3. Programare Android	<i>Exemple</i>	
4. Programare Android	<i>Exemple</i>	
5. Programare Android	<i>Exemple</i>	
6. Proiecte	<i>Exemple</i>	
7. Prezentare iOS, MacOS	<i>Exemple</i>	
8. Programare Swift	<i>Exemple</i>	
9. Programare Swift	<i>Exemple</i>	
10. Proiecte	<i>Exemple</i>	
11. Platforme cross pentru dispozitive mobile	<i>Exemple</i>	
12. Proiecte	<i>Exemple</i>	
13. Proiecte	<i>Exemple</i>	
14. Proiecte	<i>Exemple</i>	

Bibliografie

Daniela Nagy-Onița, Ovidiu Domșa. “DEZVOLTAREA APLICAȚIILOR MOBILE. Note de curs și aplicații practice”, Ed. Seria didactica, 2024.

<https://developer.mozilla.org>

<https://developer.android.com/index.html>

<https://developer.apple.com/>

<https://www.w3schools.com/>

<https://caniuse.com>

<https://stackoverflow.com>

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

--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<i>Verificare pe parcurs</i>	<i>Evaluare practica finala -Proiect</i>	50 %
	-	-	-
10.5 Seminar/laborator	<i>Verificare pe parcurs</i>	<i>Evaluare practica pe parcurs-proiecte</i>	50%
	-	-	-

10.6 Standard minim de performanță: Minim nota 5

Studentul sa fie capabil sa realizeze o aplicatie care ruleaza pe un dispozitiv mobil si acceseaza elemente specifice acestuia (de ex. senzori).

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

Data aprobării în Consiliul Facultății

Semnătura Decanul Facultății