

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematica și Informatică
1.3 Departamentul	Departamentul de Informatică
1.4 Domeniul de studii	Informatică
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Inteligență computațională aplicată

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Metodologii Agile de Dezvoltare a Aplicațiilor Software						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. Dr. Suciș Dan Mircea						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. Dr. Suciș Dan Mircea						
2.4 Anul de studii	1	2.5 Semestrul	1	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	Obligatorie

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1/-
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	14/-
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					2
Examinări					3
Alte activități:					-
3.7 Total ore studiu individual	126				
3.8 Total ore pe semestru	182				
3.9 Numărul de credite	8				

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	• videoproiector
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	• videoproiector

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • Dobândirea de cunoștințe specifice metodologiilor Scrum, Kanban, Extreme Programming etc • Înțelegerea modului de aplicare a practicilor Agile;
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarea în cadrul unei organizații • Estimarea activităților unui proiect • Gestionarea schimbării

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • dobândirea cunoștințelor și deprinderilor necesare unui proces de gestiune a proiectelor informatice
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • determinarea aspectelor care fac metodologiile Agile superioare metodologiilor clasice pentru proiectele software • determinarea punctelor tari și a punctelor slabe a fiecăreia dintre practicile Agile utilizate astăzi • determinarea ciclului de viață al unui proiect software într-un context Agile

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere în metodologiile Agile	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
2. Manifestul Agile. Principii Agile	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
3. Scrum: Ceremonii	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
4. Scrum: Roluri	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
5. Scrum: Artefacte	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
6. Kanban	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	

7. Extreme Programming – principii	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
8. Extreme programming – practici (1)	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
9. Extreme programming – practici (2)	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
10. Inteligența emoțională	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
11. Metodologia Crystal	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
12. Estimarea task-urilor în Agile	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
13. Ședința retrospectivă	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	
14. Metodologii post-Agile	Expunere, explicare, exemplificare, dezbateri	

Bibliografie

1. Jeff Langr, Tim Ottinger - Agile in a Flash: Speed-Learning Agile Software Development, Pragmatic Bookshelf, 2011
2. Esther Derby, Diana Larsen - Agile Retrospectives: Making Good Teams Great, Pragmatic Bookshelf, 2006
3. Thomas Stober, Uve Hansmann - Agile Software Development, Best Practices for Large Software Development Projects, Springer 2010
4. Mike Cohn - Succeeding with Agile Software Development using Scrum, Addison-Wesley, 2010
5. Mike Cohn - User Stories Applied, For Agile Software Development, Addison-Wesley, 2004

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Leadership și management	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	Se planifica 2 ore de seminar din 2 in 2 saptamani.
2. Alinierea la nevoile clienților	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	
3. Inteligență emoțională	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	
4. Prezentări referate	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	
5. Prezentari referate	exemplificare, dialog, evaluare	
6. Prezentari referate	exemplificare, dialog, evaluare	
7. Prezentari referate	exemplificare, dialog, evaluare	

Bibliografie

1. Tom Demarco - Waltzing with Bears Managing Risks On Software Projects

2. Patrick Lencioni - The Five Dysfunctions of a Team, Jossey-Bass, 2002
3. Daniel Goleman - Leadership: The Power of Emotional Intelligence, More Than Sound, 2011

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

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Se testeaza capacitatea de a utiliza conceptele prezentate la curs in diverse etape ale gestionarii unor proiecte fictive	Examen scris	75%
Seminar/laborator	Este evaluata calitatea prezentarii referatului si argumentarea temei acestuia	Examen oral	25%
Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Nota minima este 5 (unde 10 reprezinta ceam mai mare nota ce poate fi obtinuta) 			

Data completării

.....

Semnătura titularului de curs

Lect. Dr. Dan Mircea Suciu

Semnătura titularului de seminar

Lect. Dr. Dan Mircea Suciu

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....