

FIȘA DISCIPLINEI

Proiect Colectiv

Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2. Facultatea	Facultatea de Matematică și Informatică
1.3. Departamentul	Departamentul de Informatică
1.4. Domeniul de studii	Informatică
1.5. Ciclu de studii	Licență
1.6. Programul de studii / Calificarea	Matematică Informatică
1.7. Forma de învățământ	cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Proiect Colectiv					Codul disciplinei	MLE5012
2.2. Titularul activităților de curs			conf. dr. Dan Mircea Suci					
2.3. Titularul activităților de seminar			conf. dr. Dan Mircea Suci					
2.4. Anul de studiu	3	2.5. Semestrul	5	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7. Regimul disciplinei		Obligativ

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	-	3.3. seminar/ laborator/proiect	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5. curs	-	3.6 seminar/laborator/proiect	28
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					2
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					3
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat (consiliere profesională)					2
Examinări					2
Alte activități					
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				22	
3.8. Total ore pe semestru				50	
3.9. Numărul de credite				3	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	
4.2. de competențe	- Cunostințe de programare în cel puțin un limbaj de programare de nivel înalt. - Analiză și proiectare a aplicațiilor software

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	calculator

6.1. Competențele specifice acumulate¹

¹ Se poate opta pentru competențe sau pentru rezultatele învățării, respectiv pentru ambele. În cazul în care se alege o singură variantă, se va șterge tabelul aferent celeilalte opțiuni, iar opțiunea păstrată va fi numerotată cu 6.

Competențe profesionale /esențiale	dezvoltarea și întreținerea aplicațiilor informatice
Competențe transversale	desfășurarea eficientă a activităților organizate într-un grup interdisciplinar și dezvoltarea capacităților empatice de comunicare interpersonală, de relaționare și colaborare cu grupuri diverse

6.2. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Absolventul are cunoștințe necesare pentru utilizarea calculatoarelor, dezvoltarea programelor și aplicațiilor software, procesarea informațiilor.
Aptitudini	Absolventul este capabil de a introduce elemente noi, inovative în procesul instructiv-educativ dacă se consideră util sau necesar.
Responsabilități și autonomie	Absolventul are cunoștințele necesare pentru aplicarea tehnicilor de dezvoltare a softului pe baza modelelor.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	dobândirea cunoștințelor și deprinderilor necesare unui proces de gestiune a proiectelor informatice prin dezvoltarea unui produs software de complexitate medie
7.2 Obiectivele specifice	- identificarea principalelor elemente ce constituie factori de succes într-un proiect - implementare și respectarea unui proces Agile de dezvoltare a proiectelor

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Version control systems * Configurare proiect * Git		
2. Rolurile și responsabilitățile membrilor echipei		

de proiect		
3. Metodologii Agile de dezvoltare a softului		
4. Antreprenoriat		
5. Comunicare și colaborare în echipe de proiect		
6. Instrumente de măsurare a progresului pe proiect		
7. Capabilități de prezentare		
Bibliografie 1. Bugzilla, http://www.bugzilla.org/ 2. OpenUP, http://epf.eclipse.org/wikis/openup/ 3. Scott W. Ambler. Agile Model Driven Development (AMDD): The Key to Scaling Agile Software Development. http://www.agilemodeling.com/essays/amdd.htm 4. Subversion, http://subversion.tigris.org/ 5.4 "Git Tutorial" (PDF). web.stanford.edu . Retrieved 10 June 2024.		

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			
10.5 Seminar/laborator	Este evaluata performanta individuală și implicarea în activitățile de dezvoltare a unui produs software	Examen oral	100%
10.6 Standard minim de performanță			
• Nota minima este 5 (unde 10 reprezinta cea mai mare nota ce poate fi obtinuta)			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)²

Nu se aplică.

Data completării:

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

15.04.2025

Conf. dr. Dan Mircea SUCIU

Conf. dr. Dan Mircea SUCIU

Data avizării în departament:

Semnătura directorului de departament

...

Conf.dr. Adrian STERCA

² Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru *Dezvoltare durabilă* - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "*Nu se aplică*".