

Anexa 2.

FIȘA DISCIPLINEI*

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea Lucian Blaga din Sibiu
Facultatea	Științe
Departament	Departamentul de Matematică și Informatică
Domeniul de studiu	Informatică
Ciclul de studii	Licență
Specializarea	Informatică

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Dezvoltarea de aplicatii Universal Windows Platform			
Codul cursului	Tipul cursului	An de studiu	Semestrul	Număr de credite
	O	3	6	5
Tipul de evaluare	Categoriza formativă a disciplinei (DF=fundamentală.; DD=domeniu; DS=specialitate; DC=complementară)			
Examen	DS			
Titular activități curs	Lector univ. dr. Hunyadi Daniel			
Titular activități seminar / laborator/ proiect	Asisten Luca Daniel			

3. Timpul total estimat

Extinderea disciplinei în planul de învățământ – număr de ore pe săptămână				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total
2	-	2	-	4
Extinderea disciplinei în planul de învățământ – Total ore din planul de învățământ				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total ($NOAD_{sem}$)
24	-	24	-	48

Distribuția fondului de timp pentru studiu individual		Nr.ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe		23
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren		10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri		30
Tutoriat:		12
Examinări:		2
Total ore alocate studiului individual ($NOSI_{sem}$)		77
Total ore pe semestru ($NOAD_{sem} + NOSI_{sem}$)		125

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

De curriculum	Programare orientată obiect, Medii și instrumente de programare
---------------	---

De competențe	
---------------	--

5. Condiții (acolo unde este cazul)

De desfășurare a cursului	Sală de curs, dotată cu tablă, calculator, videoproiector și software
De desfășurare a sem/lab/pr	Sală de laborator dotată cu calculatoare desktop

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea și utilizarea adecvată arhitecturii aplicațiilor Metro - UI • Capacitatea de a explica modul de construcție a unei aplicații Metro - UI • Capacitatea de a implementa algoritmi în mediul de programare Metro - UI • Capacitatea de a utiliza și modifica conform cerintelor aplicațiile deja implementate • Capacitatea de a proiecta și realiza aplicații complexe care utilizează controalele învățate
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea atitudinii pozitive față de muncă și responsabilitate pentru propria pregătire profesională • Dezvoltarea spiritului de muncă în echipă • Capacitatea de a interpreta rezultatele obținute

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Însușirea noțiunilor generale despre arhitectura Metro - UI • Însușirea cunoștințelor generale pentru programarea aplicațiilor cu arhitectura Metro - UI
Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Formarea unor deprinderi de lucru pentru realizarea de programe cu arhitectură Metro - UI

8. Conținuturi

Curs		Nr. ore
Curs 1	Prezentarea platformei pentru dezvoltarea aplicațiilor Windows Store. Designul aplicațiilor cu arhitectura Metro UI	2
Curs 2	Dezvoltarea aplicațiilor Windows Store cu HTML5 și JavaScript	2
Curs 3	Dezvoltarea aplicațiilor Windows Store cu XAML și C#	2
Curs 4	Utilizarea controalelor în aplicațiile Metro – UI. Integrarea contractelor în experiența aplicațiilor Windows Store	2
Curs 5	Când și cum reulează aplicațiile Windows Store. Implementarea tile-urilor și notificărilor	2
Curs 6	Integrarea device-urilor în aplicațiile Windows Store (webcam, microfon, senzori, NFC și touch)	2
Curs 7	Prezentarea Windows Store. Internet Explorer 10 pentru developeri	2
Curs 8	Dezvoltarea aplicațiilor Windows cu Windows Azure Mobile Services	2
Curs 9	Implementarea aplicațiilor touch. Metro Style Design	2
Curs 10	Implementarea tranzițiilor și animațiilor	2
Curs 11	Implementarea funcționalităților de Snap și Scale	2
Curs 12	Integrarea Charm-urilor și a contractelor	2

		Total ore curs:	24
Seminar/Laborator			Nr. ore
Sem 1	Crearea aplicațiilor Windows Store		2
Sem 2	Implementarea funcționalității de Orientation		2
Sem 3	Implementarea funcționalității de Snapping		2
Sem 4	Implementarea funcționalității de Semantic Zoom		2
Sem 5	Implementarea funcționalității de Share		2
Sem 6	Implementarea funcționalităților de Zoom		2
Sem 7	Adăugarea application bars		2
Sem 8	Adăugarea application media capture		2
Sem 9	Managementul procesului de lifetime		2
Sem 10	Implementarea funcționalităților de Settings and preferences		2
Sem 11	Implementarea tile-urilor și notificărilor		2
Sem 12	Încărcarea aplicațiilor în Windows Store		2
		Total ore seminar/laborator	24

Metode de predare

Expunerea sistematică a cunoștințelor (deductivă, inductivă și formalizată, expuneri ppt); conversația frontală; conversația euristică, problematizare, studii de caz, modelarea		
--	--	--

Bibliografie

Referințe bibliografice recomandate	Adam Freeman – Metro Revealed, Building Windows 8 Apps with XAML and C#, APRESS
Referințe bibliografice suplimentare	Kyle Burns - Beginning Windows 8 Application Development - XAML Edition, APRESS
	Samidip Basu – Real World Windows 8 Development, APRESS

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

Se realizează prin contacte periodice cu reprezentanții firmelor de profil. Dezvoltarea aplicațiilor Universal Apps este de actualitate și prezintă larg interes în firmele de soft existente pe piața locală, națională și mondială.

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Ponderea în nota finală	Obs.**
Curs	Însușirea de cunoștințe fundamentale și aprofundate	Examen scris și aplicativ	50%	CEF
Laborator	Prezentare proiect și teme laborator	Evaluare pe parcurs	50%	nCPE
Standard minim de performanță				



ULBS

Universitatea "Lucian Blaga" din Sibiu

Ministerul Educației Naționale

Universitatea "Lucian Blaga" din Sibiu

Prorector Programe Academice

Pentru promovarea examenului, candidatul trebuie să știe să realizeze aplicații pentru Windows Store și să realizeze aplicații complexe care utilizează controalele învățate.

(*) Fișa disciplinei cuprinde componente adaptate persoanelor cu dizabilități, în funcție de tipul și gradul acestora.

(**) CPE – condiționează participarea la examen; nCPE – nu condiționează participarea la examen; CEF - condiționează evaluarea finală;

Data completării:

Data avizării în Departament:.....

	Grad didactic, titlul, prenume, numele	Semnătura
Titular disciplină	Lector univ. dr. Daniel Hunyadi	
Director de departament	Prof.univ.dr. Mugur Acu	