

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu
1.2 Facultatea / Departamentul	Științe / Departamentul de Matematică și Informatică
1.3 Catedra	Informatică
1.4 Domeniul de studii	Informatică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii/Calificarea	Informatică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Dezvoltarea de aplicatii cu arhitectura Modern - UI			
2.2 Titularul activităților de curs				Lector univ.dr. Daniel Hunyadi			
2.3 Titularul activităților de seminar				Asist. Mihai Stancu			
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	Ex	2.7 Regimul disciplinei	0

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.2 curs	28	3.3 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					40
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					40
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					58
Tutoriat					28
Examinări					2
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual					168
3.9 Total ore pe semestru					224
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	•
5.2. de desfășura seminarului/laboratorului	•

6. Competențele 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 cerințelor 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)

7.1 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
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Formarea unor deprinderi de lucru pentru realizarea de programe cu arhitectură Metro - UI

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Prezentarea platformei pentru dezvoltarea aplicațiilor Windows Store. Designul aplicațiilor cu arhitectura Metro UI	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Dezvoltarea aplicațiilor Windows Store cu HTML5 și JavaScript	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Dezvoltarea aplicațiilor Windows Store cu XAML și C#	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Utilizarea controalelor în aplicațiile Metro – UI. Integrarea contractelor în experiența aplicațiilor Windows Store	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Când și cum reulează aplicațiile Windows Store. Implementarea tile-urilor și notificărilor	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Integrarea device-urilor în	Expunerea, explicația, exemplificarea și	

aplicațiile Windows Store (webcam, microfon, senzori, NFC și touch)	conversația frontală	
Prezentarea Windows Store. Internet Explorer 10 pentru dezvoltari	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Dezvoltarea aplicațiilor Windows cu Windows Azure Mobile Services	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Implementarea aplicațiilor touch. Metro Style Design	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Implementarea tranzițiilor și animațiilor	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Implementarea funcționalităților de Snap și Scale	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Integrarea Charm-urilor și a contractelor	Expunerea, explicația, exemplificarea și conversația frontală	
Bibliografie 1. Adam Freeman – <i>Metro Revealed, Building Windows 8 Apps with XAML and C#, APRESS</i> 2. Kyle Burns - <i>Beginning Windows 8 Application Development - XAML Edition, APRESS</i> 3. Samidip Basu – <i>Real World Windows 8 Development, APRESS</i>		
8.2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
Crearea aplicațiilor Windows Store	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Implementarea funcționalității de Orientation	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Implementarea funcționalității de Snapping	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Implementarea funcționalității de Semantic Zoom	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Implementarea funcționalității de Share	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Implementarea funcționalităților de Zoom	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Adăugarea application bars	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Adăugarea application media capture	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Managementul procesului de lifetime	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Implementarea funcționalităților de Settings and preferences	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Implementarea tile-urilor și notificărilor	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Încărcarea aplicațiilor în Windows Store	Explicația, exemplificarea, învățarea prin descoperire	
Bibliografie 1. Adam Freeman – <i>Metro Revealed, Building Windows 8 Apps with XAML and C#, APRESS</i> 2. Kyle Burns - <i>Beginning Windows 8 Application Development - XAML Edition, APRESS</i>		

3. Samidip Basu – *Real World Windows 8 Development*, APRESS

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

● Dezvoltarea aplicațiilor Windows Store este de actualitate și prezintă larg interes în firmele de soft existente pe piața locală, națională și mondială

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	Prezentare proiect și teme laborator	Evaluare pe parcurs	50%
10.6 Standard minim de performanță			
● Pentru promovarea examenului, trebuie obținută minim nota 5 la proiect și temele de laborator și la examenul de evaluare finală			

Data completării,

22.09.2016

Semnătura titularului
de curs,

.....

Semnătura titularului
de seminar,

.....

Data avizării în catedră

28.09.2016

Semnătura directorului de departament

Prof.univ.dr. Mugur Acu