

FIȘA DISCIPLINEI

Anul universitar 2025 - 2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Lucian Blaga din Sibiu
1.2. Facultatea	Științe
1.3. Departament	Departamentul de Matematică și Informatică
1.4. Domeniul de studiu	Informatică
1.5. Ciclul de studii ¹	Master
1.6. Specializarea	Sisteme și tehnologii informatice avansate

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Tehnologii moderne de programare	Cod	FSTI.MAI.STIA.M.SO.1.2020.E-7.2
2.2. Titular activități de curs	Lector univ. dr. Hunyadi Daniel		
2.3. Titular activități practice	Lector univ. dr. Hunyadi Daniel		
2.4. An de studiu ²	1	2.5. Semestrul ³	1
2.6. Tipul de evaluare ⁴	E		
2.7. Regimul disciplinei ⁵	O	2.8. Categoria formativă a disciplinei ⁶	S

3. Timpul total estimat

3.1. Extinderea disciplinei în planul de învățământ – număr de ore pe săptămână					
3.1.a.Curs	3.1.b. Seminar	3.1.c. Laborator	3.1.d. Proiect	3.1.e Alte	Total
2		2			4
3.2. Extinderea disciplinei în planul de învățământ – Total ore din planul de învățământ					
3.2.a.Curs	3.2.b. Seminar	3.2.c. Laborator	3.2.d. Proiect	3.2.e Alte	Total ⁷
28		28			56
Distribuția fondului de timp pentru studiu individual ⁸					Nr. ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					40
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					43
Tutoriat ⁹					14
Examinări ¹⁰					2
3.3. Total ore alocate studiului individual ¹¹ (NOSIsem)					119
3.4. Total ore din Planul de învățământ (NOADsem)					56
3.5. Total ore pe semestru ¹² (NOADsem + NOSIsem)					175
3.6. Nr ore / ECTS					25
3.7. Număr de credite ¹³					7

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. Discipline necesar a fi promovate anterior (de curriculum) ^{xiv}	
4.2. Competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. De desfășurare a cursului ^{xv}	Sală de curs, dotată cu tablă, calculator, videoproiector
5.2. De desfășurare a activităților practice (lab/sem/pr/aplic) ^{xvi}	Sală de laborator dotată cu calculatoare, software (Visual Studio, SQL Server), conexiune internet

6. Rezultate ale învățării^{xvii}

Numărul de credite alocat disciplinei: 7				
Rezultatele învățării				Repartizare credite pe rezultatele învățării
Nr. crt.	Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie	
RÎ 1	Studentul identifică, explică și argumentează paradigmele moderne de programare	Studentul elaborează, dezvoltă și demonstrează soluții software complexe utilizând paradigme moderne de programare	Studentul produce software și îl adaptează continuu la noile tehnologii și cerințe de piață.	2
RÎ 2	Studentul identifică, explică și utilizează limbaje și framework-uri actuale de programare	Studentul elaborează, dezvoltă și demonstrează soluții software complexe utilizând limbaje și framework-uri actuale de programare	Studentul produce software și îl adaptează continuu la noile tehnologii și cerințe de piață.	2
RÎ 3	Studentul identifică, explică și aplică noțiunilor fundamentale ale mediului de programare ASP.NET.	Studentul elaborează, dezvoltă și demonstrează soluții software complexe utilizând mediul de programare ASP.NET	Studentul produce software și îl adaptează continuu la noile tehnologii și cerințe de piață.	3

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

7.1. Obiectivul general	- Însușirea noțiunilor generale despre platforma ASP.NET. - Însușirea cunoștințelor generale pentru programarea pe platforma ASP.NET.
7.2. Obiectivele specifice	Formarea unor deprinderi de lucru pentru realizarea de aplicații pe platforma ASP.NET.

8. Conținuturi

8.1. Curs^{xviii}		Metode de predare^{xix}	Nr. ore
Curs 1	Introducere în ASP.NET	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	2

Curs 2	Controale pentru definirea unei pagini	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	2
Curs 3-4	Accesarea datelor din surse interne și din baze de date	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	4
Curs 5-6	Utilizarea controalelor complexe	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	4
Curs 7	Realizarea site-urilor Web	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	2
Curs 8	Controale de navigare în site	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	2
Curs 9	Securitatea aplicațiilor Web	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	2
Curs 10-11	Controale Web de programator	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	4
Curs 12-13	Servicii Web	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	4
Curs 14	Realizarea site-urilor Web cu personalizare	Prelegere, utilizare videoproiector, discuții cu studenții	2
Total ore curs:			28

8.2. Activități practice

Activități practice (8.2.a. Seminar^{xx}/ 8.2.b. Laborator^{xxi}/ 8.2.c. Proiect^{xxii})	Metode de predare	Nr. ore
Paginile dinamice, ciclul de viață, aplicații Web Forms, realizarea aplicațiilor Web Forms prin Visual Studio	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	2
Controale pentru definirea unei pagini	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	2
Accesarea datelor din surse interne și din baze de date	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	4
Utilizarea controalelor complexe	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	4
Realizarea site-urilor Web	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	2
Controale de navigare în site	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	2
Securitatea aplicațiilor Web	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	2
Controale Web de programator	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	4
Servicii Web	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	4
Realizarea site-urilor Web cu personalizare	Prezentare la tablă a problematicei studiate, discuții cu studenții	2
Total ore seminar/laborator		28

9. Bibliografie

9.1. Referințe bibliografice recomandate	Valer Roșca, Daniel Hunyadi, Realizarea aplicațiilor Web în mediul ASP.NET, Editura Universității “Lucian Blaga” din Sibiu, 2014
	Mircea Mușan, Tehnologii moderne de programare. Note de curs și lucrări de laborator – în format electronic
9.2. Referințe bibliografice	Freeman Adam, Pro ASP.NET Core 6: Develop Cloud-Ready Web Applications Using MVC, Blazor, and Razor Pages, Apress, 2022

	Grad didactic, titlul, prenume, numele	Semnătura
Titular disciplină	Lector univ. dr. Daniel Hunyadi	
Responsabil program de studii	Conf.univ.dr. Florin Stoica	
Director Departament	Prof.univ.dr. Mugur Acu	

¹ Licență / Master

² 1-4 pentru licență, 1-2 pentru master

³ 1-8 pentru licență, 1-3 pentru master

⁴ Examen, colocviu sau VP A/R – din planul de învățământ

⁵ Regim disciplină: O=Disciplină obligatorie; A=Disciplină opțională; U=Facultativă

⁶ Categoria formativă: S=Specialitate; F=Fundamentală; C=Complementară; I=Asistată integral; P=Asistată parțial; N=Neasistată

⁷ Este egal cu 14 săptămâni x numărul de ore de la punctul 3.1 (similar pentru 3.2.a.b.c.)

⁸ Liniile de mai jos se referă la studiul individual; totalul se completează la punctul 3.37.

⁹ Între 7 și 14 ore

¹⁰ Între 2 și 6 ore

¹¹ Suma valorilor de pe liniile anterioare, care se referă la studiul individual.

¹² Suma (3.5.) dintre numărul de ore de activitate didactică directă (NOAD) și numărul de ore de studiu individual (NOSI) trebuie să fie egală cu numărul de credite alocate disciplinei (punctul 3.7) x nr. ore pe credit (3.6.). De asemenea, se recomandă ca numărul orelor de studiu individual să fie cel puțin egal cu cel al orelor de pregătire universitară formată din ore didactice

¹³ Numărul de credit se calculează după formula următoare și se rotunjește la valori vecine întregi (fie prin micșorare fie prin majorare)

$$\text{Nr. credite} = \frac{\text{NOCpSpD} \times C_C + \text{NOApSpD} \times C_A}{\text{TOCpSdP} \times C_C + \text{TOApSdP} \times C_A} \times 30 \text{ credite}$$

Unde:

- NOCpSpD = Număr ore curs/săptămână/disciplina pentru care se calculează creditele
- NOApSpD = Număr ore aplicații (sem./lab./pro.)/săptămână/disciplina pentru care se calculează creditele
- TOCpSdP = Număr total ore curs/săptămână din plan
- TOApSdP = Număr total ore aplicații (sem./lab./pro.)/săptămână din plan
- C_C/C_A = Coeficienți curs/aplicații calculate conform tabelului

Coeficienți	Curs	Aplicații (S/L/P)
Licență	2	1
Master	2,5	1,5
Licență lb. străină	2,5	1,25

^{xiv} Se menționează disciplinele obligatoriu a fi promovate anterior sau echivalente

^{xv} Tablă, videoproiector, flipchart, materiale didactice specifice, platforme on-line etc.

^{xvi} Tehnică de calcul, pachete software, standuri experimentale, platforme on-line etc.

^{xvii} Rezultatele învățării se vor menționa în funcție de standardele specifice ale Comisiilor de specialitate ARACIS (<https://www.aracis.ro/ghiduri/>)

^{xviii} Titluri de capitole și paragrafe

^{xix} Expunere, prelegere, prezentare la tablă a problematicei studiate, utilizare videoproiector, discuții cu studenții (pentru fiecare capitol, dacă este cazul)

^{xx} Discuții, dezbateri, prezentare și/sau analiză de lucrări, rezolvare de exerciții și probleme

^{xxi} *Demonstrație practică, exercițiu, experiment*

^{xxii} *Studiu de caz, demonstrație, exercițiu, analiza erorilor etc.*

^{xxiii} *Legătura cu alte discipline, utilitatea disciplinei pe piața muncii*

^{xxiv} *CPE – condiționează participarea la examen; nCPE – nu condiționează participarea la examen; CEF - condiționează evaluarea finală; N/A – nu se aplică*

^{xxv} *Se va preciza numărul de teste și săptămânile în care vor fi susținute.*

^{xxvi} *Cercuri științifice, concursuri profesionale etc.*

^{xxvii} *Se particularizează la specificul disciplinei standardul minim de performanță din grila de competențe a programului de studii, dacă este cazul.*