

# Fișa disciplinei

## 1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ	ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE
1.2. Facultatea	CONTABILITATE ȘI INFORMATICĂ DE GESTIUNE
1.3. Departamente	(Departament) INFORMATICA DE GESTIUNE
1.4. Domeniul de studii	Contabilitate
1.5. Ciclul de studii	MASTERAT
1.6. Forma de învățământ	CU FRECVENȚĂ
1.7. Programul de studii	Informatică de gestiune
1.8. Limba de studiu	Română
1.9. Anul universitar	2022-2023

## 2. Date despre disciplina

2.1. Denumire	<b>Dezvoltarea aplicațiilor desktop</b>									
2.2. Cod	<b>22.0293IF1.2-0005</b>									
2.3. Anul de studii	<b>1</b>	2.4. Semestrul	<b>2</b>	2.5. Forma de evaluare	<b>Examen</b>	2.6. Regimul disciplinei	<b>O (Obligato riu)</b>	2.7. Nr. credite ECTS	<b>6</b>	
2.8. Titulari	C(C)	<b>conf.univ.dr. COZGAREA ADRIAN NICOLAE</b>					adrian.cozgarea@cig.ase.ro			
	L/P(L/P)	<b>conf.univ.dr. COZGAREA ADRIAN NICOLAE</b>					adrian.cozgarea@cig.ase.ro			

## 3. Timp total estimat

3.1. Număr de săptămâni	14.00
3.2. Număr de ore pe săptămână	4.00 din care
	L/P(L/P) 2.00
	C(C) 2.00
3.3. Total ore din planul de învățământ	56.00 din care
	L/P(L/P) 28.00
	C(C) 28.00
3.4. Total ore de studiu pe semestru (număr ECTS*25 ore)	150.00
3.5. Total ore studiu individual	94.00
<i>Distribuția fondului de timp pentru studiu individual</i>	
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	55.00
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	2.00
Pregătire seminarii, laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	35.00
Tutoriat	
Examinări	2.00
Alte activități	

## 4. Precondiții

4.1. de curriculum	Limbaje de programare Baze de date
4.2. de competențe	Cunoștințe generale privind programarea calculatoarelor

### 5. Condiții desfășurare activități

pentru L/P(L/P)	Laboratoare dotate cu calculatoare pentru studenți
pentru C(C)	Sala de curs trebuie dotată cu calculator și videoproiector

### 6. Competențe specifice acumulate

PROFESIONALE	C1	Cunoașterea aprofundată a metodelor, tehnicilor de analiză a proiectării unui sistem informatic financiar – contabil și de gestiune, într-un mediu avansat de securitate
PROFESIONALE	C2	Integrarea tehnologiilor informatice avansate aplicabile în mediul de afaceri, prin utilizarea critic-constructivă a cunoștințelor teoretice și a deprinderilor practice în construirea unui sistem informatic
PROFESIONALE	C5	Proiectarea, dezvoltarea, implementarea și utilizarea sistemelor informatice în domeniul financiar-contabil și de gestiune
TRANSVERSALE	CT1	Aplicarea principiilor, normelor și valorilor eticii profesionale în proiectarea sistemelor informatice

### 7. Obiectivele disciplinei

7.1. Obiectivul general	Însușirea elementelor și tehnicilor necesare dezvoltării aplicațiilor informatice cu baze de date
7.2. Obiective specifice	Însușirea conceptelor și tehnicilor specifice dezvoltării aplicațiilor multi-strat Dobândirea abilităților practice pentru realizarea unui produs software de gestiune cu bază de date

### 8. Conținuturi

8.1. C(C)		Metode de predare/ lucru	Recomandări
1	Prezentarea generală a cursului Introducere in limbajul C# : structura generală a unui program, tipuri de date, structuri de control	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
2	Elemente lexicale C#	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
3	Programarea orientată pe obiecte în C#	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
4	Programarea interfeței cu utilizatorul in C#	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
5	Clase ADO.NET pentru accesarea bazelor de date	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
6	Formulare si controale C# legate la date	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
7	Generarea rapoartelor, prin Visual Studio, în C#	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
8	Introducere in limbajul Java: structura generala a unui program, tipuri de date, structuri de control	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
9	Elemente lexicale Java	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
10	OOP in Java	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
11	Programarea interfeței cu utilizatorul in Java	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
12	Tehnologii Java pentru accesarea bazelor de date -1	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
13	Tehnologii Java pentru accesarea bazelor de date -2	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice
14	Solutii Java pentru obținerea rapoartelor	Conversația, prelegerea, explicația	Consultare materiale didactice

***Bibliografie***

- Mark Michaelis, Essential C# 7.0, Addison-Wesley, 2018
- Herbert Schildt, Java: A Beginner's Guide, McGraw-Hill Education, 2014

8.2. L/P(L/P)		Metode de predare/ lucru	Recomandări
1	Prezentarea mediului Visual Studio. Structura unui program C#.	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
2	Aplicație cu tipuri de date C#	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
3	Aplicație cu elemente lexicale C#	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
4	Implementarea claselor definite de utilizator în C#	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
5	Aplicație cu seturi de date gestionate în C#	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
6	Formulare C# legate la date	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
7	Aplicație C# pentru contabilitatea financiară	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
8	Prezentarea mediului integrat de dezvoltare	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
9	Aplicații Java cu tipuri de date	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
10	Aplicație cu elemente lexicale Java	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
11	Clase definite de utilizator în Java	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
12	Aplicație Java conectată la o baza de date	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
13	Aplicație Java pentru gestiunea stocurilor	Conversația, exercițiul	Consultare suport curs
14	Sustinere proiecte	Evaluare proiecte	Consultare suport curs
<p><b>Bibliografie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mark Michaelis, Essential C# 7.0, Addison-Wesley, 2018</li> <li>- Herbert Schildt, Java: A Beginner's Guide, McGraw-Hill Education, 2014</li> </ul>			

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

Disciplina răspunde cerințelor mediului de afaceri, extinzând aria competențelor IT ale viitorilor absolvenți.

## 10. Evaluare

Activitatea	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere în nota finală
10.1. L/P(L/P)	Implicare în rezolvarea problemelor propuse la laborator	Evaluarea interacțiunii la orele de seminar	10.00
10.2. L/P(L/P)	Proiect	Evaluare proiecte	40.00
10.3. Evaluare finală	Examen	Examen scris	50.00
10.4. Modalitatea de notare	Note întregi 1-10		
10.5. Standard minim de performanță	Obținerea notei minime 5 la examen.		

Data listării,

01/07/2026

Titulari,

Data avizării în departament,

Director departament,