

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației
1.3	Departamentul	Comunicații
1.4	Domeniul de studii	Inginerie Electronică și Telecomunicații
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Tehnologii, Sisteme și aplicații pentru eActivități
1.7	Forma de învățământ	IF - Învățământ cu frecvență
1.8	Codul disciplinei	06.00

2. Date despre disciplină

2.1	Denumirea disciplinei	Sisteme pentru managementul conținutului digital									
2.2	Aria tematică (subject area)	Inginerie Electronică și Telecomunicații									
2.3	Responsabil curs	Conf.dr.ing. Bogdan ORZA									
2.4	Responsabil aplicații	Asist.dr.d.ing. Aurelia CIUPE									
2.5	Anul de studii	1	2.6	Semestrul	2	2.7	Evaluarea	E	2.8	Regimul disciplinei	DOB

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. săpt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.			TOTAL	Credit
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
				S	L	P		S	L	P			
I/I	Managementul bazelor de date	14	2	0	2	0	28	0	28	0	74	130	5

3.1	Număr de ore pe săptămână	4	3.2	din care curs	2	3.3	aplicații	2
3.4	Total ore din planul de învăț.	56	3.5	din care curs	28	3.6	aplicații	28
Studiul individual								Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe								20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice și pe teren								20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								20
Tutoriat								10
Examinări								4
Alte activități								-
3.7	Total ore studiul individual			74				
3.8	Total ore pe semestru			130				
3.9	Număr de credite			5				

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	Cluj-Napoca,
5.2	De desfășurare a aplicațiilor	Cluj-Napoca,

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> - cunoaște soluțiile și scenariile dezvoltării platformelor pentru eActivități - cunoaște arhitectura și modul de analiză al unui sistem de management al conținutului - cunoaște principalele criterii de clasificare a platformelor pentru eActivități - știe să realizeze modul unei platforme pentru eActivități - știe să utilizeze diverse platforme pentru eActivități - știe să utilizeze platforma SharePoint pentru managementul conținutului multimedia - știe să utilizeze diverse platforme pentru comunicarea audio/video
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> - identificarea unor obiective specifice de realizat, a resurselor disponibile, a condițiilor de implementare și a etapelor, termenelor, timpilor conform cerințelor de proiect; - utilizarea eficientă a surselor informaționale și a resurselor de comunicare și formare profesională asistată de calculator (calculator, tablă interactivă, tutoriale video, portal educațional, etc.)

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

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Dezvoltarea de competențe profesionale în domeniul utilizării platformelor pentru eActivități
7.2	Obiectivele specifice	<ol style="list-style-type: none"> 1. Să cunoască motivația utilizării platformelor pentru eActivități 2. Să înțeleagă conceptul de modelare și management al conținutului 3. Să cunoască arhitectura și rolurile aferente unui CMS 4. Să cunoască tipurile de platforme pentru eActivități 5. Să cunoască modalitatea de utilizare practică a soluțiilor pentru diferite tipuri de platforme pentru eActivități

8. Conținuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observații
1	Modelarea platformelor pentru eActivități – Motivație, Soluție, Scenariu	Expunere, discuții	Video-proiector și tablă interactivă
2	Modelarea platformelor pentru eActivități – Roluri, Perspective, Context		
3	Modelarea conținutului		
4	Managementul conținutului		
5	Analiza sistemului de management al conținutului		
6	Arhitectura sistemului de management al conținutului		
7	Roluri și perspective de dezvoltare a sistemelor de management al conținutului		
8	Platforme pentru eActivități: blog-ul		
9	Platforme pentru eActivități: forum		
10	Platforme pentru eActivități: Wiki		
11	Platforme pentru eActivități: CMS		
12	Platforme pentru eActivități: eCommerce		
13	Platforme pentru eActivități: Colaborare		
14	Platforme pentru eActivități: Comunicare – audio și videoconferințe		
8.2. Aplicații (seminarii)		Metode de predare	Observații
1			
2			
8.3. Aplicații (laborator)		Metode de predare	Observații
1	Managementul dezvoltării platformelor pentru eActivități		
2	Microsoft SharePoint 2016 – soluție comercială de dezvoltare a platformelor pentru eActivități		

3	Microsoft SharePoint 2016 – arhitecturi de dezvoltare		
4	Integrarea resurselor Microsoft SharePoint și Office 365		
5	Dezvoltarea cadrului de management al proiectului utilizând Microsoft SharePoint și Office 365 - I		
6	Dezvoltarea cadrului de management al proiectului utilizând Microsoft SharePoint și Office 365 – II		
7	Roluri și perspective de dezvoltare a sistemelor de management al conținutului		
8	Specificații CMS		
9	Design soluții CMS		
10	Implementare soluții CMS – I		
11	Implementare soluții CMS – II		
12	Testare CMS		
13	Documentare CMS		
14	Recuperări		
8.4. Aplicații (proiect)		Metode de predare	Observații
1			
2			
Bibliografie			
1) Nirav Mehta - Choosing an Open Source CMS Beginner's Guide, Packt Publishing Ltd., Birmingham, 2009			
2) Ted Pattison, Andrew Connell, Scot Hillier, David Mann - Inside Microsoft SharePoint 2010, O'Reilly Media Inc., California, 2011			
3) Göran Husman, Christian Ståhl – Beginning SharePoint 2010 Administration, Wiley Publishing Inc., Indianapolis, 2010			
4) Steve Fox – Beginning SharePoint 2010 Development, Wiley Publishing Inc., Indianapolis, 2010			
5) Microsoft technology description: SharePoint 2010 Technology Stack; SharePoint 2010 Features, Solutions and Project Items; Sharepoint 2010 for Developers; SharePoint 2010 Object Hierarchy;			

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

Competențele dobândite vor fi necesare angajaților care își desfășoară activitatea în domeniul dezvoltării (programării) și utilizării de aplicații multimedia.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finală
Curs		Expunerea a 3-5 subiecte de teorie		Examen scris		50%
Aplicații		Realizarea temelor/exercițiilor practice		Fișe de activitate		50%
10.4 Standard minim de performanță						
Obținerea unei note minime de 5 pentru examenul scris și pentru evaluarea în cadrul activităților aplicative						

Data completării
5 mai 2017

Responsabil aplicații
Asist.dr.d.ing. Aurelia CIUPE

Responsabil de curs
Conf.dr.ing. Bogdan ORZA

Data avizării în departament

Director de departament
Prof.dr.ing. Virgil DOBROTĂ