

Anexa nr. 2

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DE VEST TIMISOARA
1.2 Facultatea	FIZICA
1.3 Departamentul	FIZICA
1.4 Domeniul de studii	FIZICA
1.5 Ciclul de studii	LICENTA
1.6 Programul de studii / Calificarea	FIZICA INFORMATICA

2. Date despre disciplină

2.1 Denumire disciplina	Rețele si administrarea rețelilor FI 3604						
2.2 Titular activități de curs	Lect.dr. Iacob Felix						
2.3 Titular activități de seminar							
2.4 Titular activități de laborator/lucrari	Lect.dr. Iacob Felix						
2.5 Anul de studiu	I	2.6 Semestrul	II	2.7 Tipul de evaluare	E	2.8 Regimul disciplinei	Ob

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care ore curs	2	seminar		laborator	2
3.2. Numar ore pe semestru	56	din care ore curs	28	seminar		laborator	28
3.3.Distribuția fondului de timp:							ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe						24	
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren						10	
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri						20	
Tutoriat						4	
Examinări						4	
Alte activități.....							
3.4 Total ore studiu individual	62						
3.5 Total ore pe semestru ¹	118						
3.6 Numărul de credite	5						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

¹ Numărul total de ore nu trebuie să depășească valoarea (Număr credite) x 27 ore

* În funcție de hotărârea la nivel de minister. Cazuri de forță majora, stări de urgență,



5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> • Amfiteatrul „Salceanu” * • Google meet *
5.2 de desfășurare a seminarului	<ul style="list-style-type: none"> •
5.3 de desfășurare a laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> • Laborator Informatica* • Google meet*

* În funcție de hotărârea la nivel de minister. Cazuri de forță majoră, stări de urgență, etc.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>1. Cunoaștere și înțelegere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Înțelegerea modelului de transmisie de date ■ Înțelegerea structurii și topologiei unei rețele ■ capacitatea de a-și însuși ulterior cunoștințe avansate ale domeniului <p>2. Explicare și interpretare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Comunicare orală și scrisă folosind limbajul propriu disciplinei ■ Capacitatea de a învăța cu discernământ. ■ Abilități privind managementul informației (abilitatea de a colecta, integra și analiza informații din diverse surse) ■ Capacitatea de adaptare la situații noi <p>3. Instrumental – aplicative:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Discernământ în folosirea informațiilor obținute din surse terțe (exemplu: articole de popularizare din mass-media). Utilizarea motoarelor de căutare pentru soluționarea problemelor. <p>4. Atitudinale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Stimularea interesului pentru această disciplină
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza metodică a problemelor întâlnite în activitate, identificând elementele pentru care există soluții consacrate ducând la îndeplinirea sarcinilor profesionale. • Cunoașterea nivelurilor ierarhice, schimbul eficient de informații pe nivel, definirea activităților pe etape. • Capacitatea de a se adapta la noile tehnologii și de a se documenta în limba română și/sau engleză pentru dezvoltarea profesională și personală, prin formare continuă.

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> ■ Înțelegerea noțiunilor fundamentale despre rețele și limbaje de protocol. ■ Însușirea logicii programării.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> ■ Înțelegerea unei scheme de rețea ■ Înțelegerea unor instrucțiuni
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dezvoltarea capacității de a rezolva



	probleme simple. ■ Dezvoltarea de abilitati computationale
--	---

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Notiuni de teoria informatiei. Codificari.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
2. Nivelul fizic de transmisie.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
3. Nivelul legaturii de date.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
4. Nivel retea si nivelul transport.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
5. Metode si protocoale criptografice.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
6. Protocoale	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	4ore
7. Programarea in retea	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
8. Retele IEEE	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
9. Internetul	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	6 ore
10. Aplicatii in retele	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	4 ore

* În funcție de hotărârea la nivel de minister. Cazuri de forță majora, stări de urgență, etc.

Bibliografie

Google search

Radu-Lucian Lupsa Retele de calculatoare, editia electronica

8.2 Seminar	Metode de predare	Observații
8.3 Laborator		



Placi cabluri de rețea. Mufare cablu, codul culori lor.	Predare practica Screen sharing prin Google meet*	4
Protocoale de logare, ssh	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Instalare de servere UNIX	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Instalare de servere APACHE.	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Instalare de servere PHP	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Instalare de servere SQL	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Aplicatii server client.	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4

9. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
9.1 Curs	Pentru nota 5 se cer cunostintele fundamentale. (cunoasterea protocolului de logare SSH)	test grilă programare efectiva la calculator Screen sharing prin Google meet*	50.00%
	Pentru nota 10 se cer abilitati in cunoasterea amanuntita notiunilor de retea. Instalarea si utilizarea aplicatiilo server client.	test grilă programare efectiva la calculator Screen sharing prin Google meet*	50.00%
9.2 Seminar			
9.3 Laborator/lucrari	Indeplinirea activitatiilor specifice lucrariilor de laborator: referat, program, activitate.	Verificare pe parcurs	50.00%



9.4 Standard minim de performanță

Abilitate în utilizarea calculatorului, sisteme de operare și protocoale de rețea.

Abilități în utilizarea criteriilor de performanță adecvate pentru aprecierea calității serviciilor oferite de echipamentele de comunicații și evidențierea parametrilor care influențează această calitate.

Data completării:

30.01.2022

Titular disciplina

Lect.dr.Felix Iacob

Data avizării în departament

Conf. Dr. habil. Cătălin Nicolae MARIN

