

## FIȘA DISCIPLINEI

(licență)

### 1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
Facultatea	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Departamentul de Limba și literatura română și științe ale comunicării
Domeniul de studii	Științe ale Comunicării
Ciclul de studii	Licență
Programul de studii	Media digitală

### 2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	<b>COMUNICAREA PE DISPOZITIVE MOBILE</b>				
Titularul activităților de curs	ș.l.dr.ing. Ovidiu GHERMAN				
Titularul activităților aplicative	drd.ing. GRĂDINARU Bogdănel				
Anul de studiu	3	Semestrul	5	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC – complementară				DS
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DI - impusă, DO - opțională, DF - facultativă				DO

### 3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	3	Curs	2	Seminar		Laborator/lucrări practice	1	Proiect	
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	42	Curs	28	Seminar		Laborator/lucrări practice	14	Proiect	

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	28
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	14
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	38
II d) Tutoriat	0
III Examinări	3
IV Alte activități (precizați):	0

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	80
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	125
Numărul de credite	5

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	• -
Competențe	• -

### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	• Sala de curs, videoproiector și ecran, acces la Internet, note de curs, bibliografie recomandată.	
Desfășurare aplicații	Seminar	• -
	Laborator/lucrări practice	• Rețea de minim 10 PC-uri, videoproiector și ecran, acces la Internet, îndrumar de laborator, bibliografie recomandată.
	Proiect	• -

## 6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• C2. Utilizarea noilor tehnologii de informare și comunicare (NTIC).</li> <li>• C3. Identificarea și utilizarea strategiilor, metodelor și tehnicilor de comunicare prin intermediul mediilor digitale.</li> </ul>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT2. Aplicarea tehnicilor de muncă eficientă în echipa multidisciplinară cu îndeplinirea anumitor sarcini pe paliere ierarhice.</li> </ul>

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Însușirea de către studenți a noțiunilor fundamentale legate de proiectarea și utilizarea aplicațiilor mobile: proiectarea interfeței, conexiunea la baze de date, implementarea interactivității cu utilizatorul, implementarea elementelor reactive și responsive.</li> <li>• Definirea conceptelor de bază din domeniul proiectării aplicațiilor mobile și utilizarea corectă a termenilor de specialitate.</li> </ul>
-----------------------------------	--

## 8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Dispozitive mobile. Tehnologii implementate, tehnici de comunicație, canale de comunicații utilizate.	2	Expunerea, prelegerea-dezbatare, demonstrația.	
2. Interfețe utilizator mobile. Responsivitatea interfețelor.	2		
3. Conectori web pentru aplicații mobile (Zapier).	4		
4. Conectori web – aplicații practice.	4		
5. Comunicații mobile și design folosind unelte web no-code – Bubble.io/GlideApps.	4		
6. Aplicații practice Bubble.io/GlideApps.	4		
7. Tehnologii de comunicații mobile pentru vizualizări și automatizări – Microsoft Power Automate.	2		
8. Aplicații practice Microsoft Power Automate.	4		
9. Tehnologii de comunicații mobile pentru vizualizări și automatizări – Microsoft PowerApps.	2		

### Bibliografie

- Matt Neuburg, „Programming iOS 11: Dive Deep into Views, View Controllers, and Frameworks (1st ed)”, O'Reilly Media, 2018.
- Christian Keur, „OS Programming: The Big Nerd Ranch Guide (6th Edition)”, Big Nerd Ranch Guides, 2017.
- Tim Leung, „Beginning PowerApps: The Non-Developers Guide to Building Business Mobile Applications”, Apress, 2017.
- M.-A. C. Arena, „How to Protect Yourself from Your Computer”, Teknosophy, LLC, 2017.
- B. Lipani, „Guidebook to Computer and Smartphone Security: Security Information for Everyone”, Amazon Digital Services LLC, 2018.
- R.D. Cambridge, „How NOT to Use Your Smartphone”, Amazon Digital Services LLC, 2012.
- E. Woyke, „The Smartphone: Anatomy of an Industry”, Amazon Digital Services LLC, 2014.
- Microsoft, „Power Apps – Power BI & Power Automate”, curs electronic, 2022.
- O. Gherman, „Curs dispozitive mobile”, versiune electronică 2022.

### Bibliografie minimală

- Tim Leung, „Beginning PowerApps: The Non-Developers Guide to Building Business Mobile Applications”, Apress, 2017.
- M.-A. C. Arena, „How to Protect Yourself from Your Computer”, Teknosophy, LLC, 2017.
- B. Lipani, „Guidebook to Computer and Smartphone Security: Security Information for Everyone”, Amazon Digital Services LLC, 2018.
- Microsoft, „Power Apps – Power BI & Power Automate”, curs electronic, 2022.
- O. Gherman, „Curs dispozitive mobile”, versiune electronică 2022.

Aplicații ( <del>seminar</del> / laborator / <del>lucrări practice</del> / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Norme de protecții muncii. Elemente generale de design de interfețe mobile (responsiv).	2	Lucrări practice, exercițiul, demonstrația,	
2. Crearea aplicațiilor mobile folosind unelte predefinite	2		

(AppInventor 2) (I).		experimental.	
3. Crearea aplicațiilor mobile folosind unelte predefinite (AppInventor 2) (II).	2		
4. Utilizarea fluxurilor de date web pentru aplicații mobile (I).	2		
5. Utilizarea fluxurilor de date web pentru aplicații mobile (II).	2		
6. Crearea aplicațiilor mobile complexe cu fluxuri automatizate.	2		
7. Evaluare în cadrul laboratorului.	2		

#### Bibliografie

- M. Marji, „Learn to Program with Scratch: A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science, and Math”, No Starch Press, 2014.
- D. Wolber, „App Inventor 2: Create Your Own Android Apps (2nd Edition)”, O'Reilly Media, 2014.
- M. McGrath, „Building Android Apps in easy steps: Covers App Inventor 2 (2nd Edition)”, Amazon Digital Services LLC, 2015.
- D. Walter, M. Sherman, „Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps (1st Edition)”, Addison-Wesley Professional, 2014.
- J. Stark, B. Jepson, B. MacDonald, „Building Android Apps with HTML, CSS, and JavaScript: Making Native Apps with Standards-Based Web Tools (2nd Edition)”, O'Reilly Media, 2012.
- A. Kovalenko, „PhoneGap by Example”, Packt Publishing - ebooks Account, 2015.
- I. Turkovik, „PhoneGap Essentials”, Packt Publishing, 2015.
- Z.S. Pamungkas, „PhoneGap 4 Mobile Application Development Cookbook”, Packt Publishing - ebooks Account, 2015.
- P. Ramanujam, G. Natili, „PhoneGap: Beginner's Guide (3rd Edition)”, Packt Publishing - ebooks Account, 2015.
- Microsoft, „Power Apps – Power BI & Power Automate”, curs electronic, 2022.
- Gherman, O. Îndrumar de laborator, versiune electronică, 2022.

#### Bibliografie minimală

- M. McGrath, „Building Android Apps in easy steps: Covers App Inventor 2 (2nd Edition)”, Amazon Digital Services LLC, 2015.
- J. Stark, B. Jepson, B. MacDonald, „Building Android Apps with HTML, CSS, and JavaScript: Making Native Apps with Standards-Based Web Tools (2nd Edition)”, O'Reilly Media, 2012.
- Microsoft, „Power Apps – Power BI & Power Automate”, curs electronic, 2022.
- Gherman, O. Îndrumar de laborator, versiune electronică, 2022.

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

- Conținutul cursului și al laboratorului, prin problematica tratată, pune la dispoziția studentului cunoștințe conforme cu așteptările reprezentanților comunității epistemice și angajatorilor reprezentativi domeniului transdisciplinar specific programului de studii Media digitală. Tematica abordată se regăsește la universități cum ar fi: Universitatea Lucian Blaga din Sibiu - Facultatea de Științe, Southampton University (UK) sau Universitatea din Lituania (LV).
- Compatibilitate națională:
  - Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu, Facultatea de Științe, disciplina „Dezvoltarea de aplicații mobile”: [https://stiinte.ulbsibiu.ro/info/info/oferta\\_educationala/licenta/2020\\_2023/docs/plan\\_licenta\\_informatica\\_2019.pdf](https://stiinte.ulbsibiu.ro/info/info/oferta_educationala/licenta/2020_2023/docs/plan_licenta_informatica_2019.pdf)
- Compatibilitate internațională:
  - Southampton University, COMP6239 – Mobile Applications Development: <https://www.southampton.ac.uk/courses/modules/comp6239.page#syllabus>
  - University of Lituania, Low-code/No-code platform fundamentals: <https://www.lumic.lv/en/baltic-digital-skills-development-programme/module-ii-software-and-application-development/>

### 10. Evaluare

10.1. Standard minim de performanță evaluare la curs

10.2. Standard minim de performanță evaluare la activitatea aplicativă

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Capacitatea de a folosi un limbaj adecvat într-o discuție pe teme de specialitate. Înțelegerea și cunoașterea noțiunilor fundamentale și a cel	Evaluarea prin test grilă și oral a cunoștințelor teoretice și practice din tematica	50%

	puțin 50% din cantitatea de informație vehiculată la orele de instruire.	studiată în timpul semestrului.	
Seminar	-	-	
Laborator/lucrări practice	Evaluarea activităților desfășurate în cadrul lucrărilor de laborator.	Evaluare continuă (prin metode orale și probe practice).	50%
Proiect	-	-	
Standard minim de performanță			
<p>Curs:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• înțelegerea și cunoașterea noțiunilor fundamentale și a cel puțin 50% din cantitatea de informație vehiculată la orele de instruire;</li> <li>• capacitatea de a utiliza cunoștințele dobândite pentru rezolvarea unor probleme specifice proiectării aplicațiilor mobile;</li> <li>• capacitatea de a utiliza cunoștințele dobândite pentru rezolvarea unor probleme specifice comunicației cu dispozitive mobile;</li> <li>• însușirea principalelor noțiuni, idei, teorii din domeniul proiectării aplicațiilor mobile.</li> </ul> <p>Laborator:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• însușirea elementelor de bază prezentate la laborator, privind proiectarea și implementarea aplicațiilor mobile;</li> <li>• capacitatea de a folosi terminologia specifică domeniului și de a purta o discuție pe teme de specialitate.</li> </ul>			

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de aplicație
19.09.2023	ș.l.dr.ing. Ovidiu Gherman	drd.ing. Bogdănel Grădinaru

Data avizării	Semnătura responsabilului de program
22.09.2023	conf.univ.dr. Evelina-Mezalina Graur

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
22.09.2023	conf.univ.dr.ing. Ovidiu Schipor

Data aprobării în consiliul facultății	Semnătura decanului
22.09.2023	conf.univ.dr. Luminița Elena Turcu