

FIȘA DISCIPLINEI¹⁾

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Petrol-Gaze din Ploiești
1.2. Facultatea	Inginerie Mecanică și Electrică
1.3. Departamentul	Automatică, Calculatoare și Electronică
1.4. Domeniul de studii universitare	Ingineria sistemelor
1.5. Ciclu de studii universitare	Licență
1.6. Programul de studii universitare	Automatică și Informatică Aplicată

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Arhitectura Calculatoarelor - Proiect
2.2. Titularul activităților de curs	
2.3. Titularul activităților seminar/laborator	
2.4. Titularul activității proiect	șef. lucr. dr. ing. Zamfir Florin
2.5. Anul de studiu	III
2.6. Semestrul *	6
2.7. Tipul de evaluare	V
2.8. Categoria formativă** / regimul*** disciplinei	DD/O

* numărul semestrului este conform planului de învățământ;

** DF - Discipline fundamentale; DD - discipline de domeniu; DS - discipline de specialitate; DC - discipline complementare, DA - disciplina de aprofundare, DSI- disciplina de sinteza.

*** obligatorie = O; opțională = A; facultativă = L

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs		3.3. Seminar/laborator		3.4. Proiect	2
3.5. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.6. curs		3.7. Seminar/laborator		3.8. Proiect	28
3.9. Distribuția fondului de timp							ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe							14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren							17
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri							10
Tutoriat							0
Examinări							4
Alte activități							2
3.10 Total ore studiu individual	47						
3.11. Total ore pe semestru	75						
3.12. Numărul de credite	3						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	➤ Programarea calculatoarelor ➤
4.2. de competențe	➤ Programarea calculatoarelor în limbaj C ➤ Cunoașterea funcțiilor unui calculator

¹⁾ Adaptare după Ordinul Ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 5 703/2011 privind implementarea Codului național al calificărilor din învățământul superior, publicat în Monitorul Oficial al României, partea I, nr.880 bis / 13.XII.2011

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	➤ ➤
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	➤ Laborator cu stații de lucru pe care să ruleze sistemele de operare DOS, Unix/Linux și Windows

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	➤ Operarea cu concepte specifice domeniului; ➤ Exprimarea legăturii hardware software, prin prisma arhitecturii calculatoarelor; C5 ➤ Formularea și rezolvarea unei probleme din domeniul arhitecturii calculatoarelor. C5
Competențe transversale	➤ Formarea unei atitudini pozitive în ceea ce privește importanța domeniului în multiple domenii ale cunoașterii. CT1 ➤ Explicarea și interpretarea fenomenelor aferente realității. ➤ Identificarea, descrierea și derularea proceselor din managementul proiectelor, cu preluarea diferitelor roluri în echipă și descrierea clară și concisă, a rezultatelor din domeniul de activitate. ➤ Comportarea onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei

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

7.1. Obiectivul general al disciplinei	➤ La sfârșitul cursului studentul va fi familiarizat, prin cunoștințele dobândite, cu problemele de natură hardware și software specifice domeniului.
7.2. Obiectivele specifice	➤ La sfârșitul cursului, studentul va fi capabil: ➤ să înțeleagă natura legăturilor hardware-software la nivelul sistemelor de calcul; ➤ să formuleze și să rezolve probleme din domeniul arhitecturii calculatoarelor.

8. Conținuturi

8.1. Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Bibliografie			
8.2. Seminar / laborator	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Bibliografie			
8.3. Proiect	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Documentarea în domeniul temei propuse	4	Clasică, centrată pe student	Experimente

Identificarea unui studiu de caz adecvat (ilustrativ)	4	Clasică, centrată pe student	Experimente
Identificarea soluției tehnice	6	Clasică, centrată pe student	Experimente
Implementarea soluției tehnice propuse, teste și corecții	10	Clasică, centrată pe student	Experimente
Propunerea unor îmbunătățiri ale proiectului propus	2	Clasică, centrată pe student	Experimente
Prezentarea rezultatelor obținute	2	Clasică, centrată pe student	Experimente
Bibliografie 1. Rădulescu, G. Arhitectura Calculatoarelor, Editura UPG, Ploiești, 2016. 2. Paraschiv, N. Structura și Arhitectura Calculatoarelor, UPG Ploiești, 2006–formă electronică. 3. *** Arhitectura Calculatoarelor. Îndrumar de laborator. UPG Ploiești, 2014–formă electronică. 4. Rădulescu, G., Olteanu, M. Programarea în limbaj de asamblare. Lucrări practice. Ed. UPG, 2007.			

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

- Conținuturile disciplinei sunt specifice domeniului, fiind coroborate cu așteptările comunității epistemice, a asociațiilor profesionale și angajatorilor ce activează în acest domeniu.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs			
10.5. Seminar/laborator			
10.6. Proiect	Activitate proiect	Verificare la încheierea activităților practice	10%
	Examinare finală	Colocviu proiect	90%
10.7. Standard minim de performanță			
➤ Cunoașterea arhitecturii de bază a unui sistem de calcul actual ➤ Rezolvarea unor probleme în domeniul arhitecturii calculatoarelor			

Data
completării

Semnătura titularului de
curs

Semnătura titularului de
seminar/laborator

Semnătura titularului de proiect

23-09-2024

Data avizării în
departament

27.09.2024

Director de departament
Conf. dr. ing. Pricop Emil

Decan
Conf. dr. ing. Bădicioiu Marius