

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Fizică și Matematică
1.3 Departamentul	Matematică
1.4 Domeniul de studii	Matematică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Matematică informatică / Inspector de specialitate matematician Cod COR 212003; Referent de specialitate matematician Cod COR 212004; Matematician Cod COR 212009; Consilier statistician Cod COR 212011; Expert statistician Cod COR 212012; Inspector de specialitate statistician Cod COR 212013; Referent de specialitate statistician Cod COR 212014.

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Rețele de calculatoare						
2.2 Titularul activităților de curs	Lector Dr. Iacob Felix						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lector Dr. Iacob Felix						
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DO

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	48	din care: 3.5 curs	24	3.6 seminar/laborator	24
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					15
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					16
Tutoriat					2
Examinări					4
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual					52
3.8 Total ore pe semestru					100
3.9 Numărul de credite					4

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	● Sala de curs (amfiteatru)
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	● Sala de laborator

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Obiective generale

Rezultate așteptate ale învățării

Cunoștințe	Conceptele fundamentale ale teoriei rețelelor de calculatoare. Cunoașterea metodelor și instrumentelor de cercetare, a mijloacelor și surselor moderne de documentare specifice domeniului de specializare
Abilități	Programarea aplicațiilor de rețele de calculatoare. Abilitatea de a înțelege limbajul de programare .
Responsabilitate și autonomie	Asumarea responsabilității pentru luarea deciziilor în programarea pe calculator. Gestionarea de activități și proiecte complexe.

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Notiuni de teoria informației. Codificari.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Nivelul fizic de transmisie. Notiuni HTML/PHP	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Nivelul legaturii de date. Notiuni HTML/PHP	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Nivel retea si nivelul transport. Notiuni HTML/PHP	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Metode si protocoale criptografice.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Protocoale. Notiuni HTML/PHP	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla.	4ore

	Screen sharing prin Google meet*	
Notiuni HTML/PHP/js	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Notiuni HTML/PHP/js	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Notiuni HTML/PHP/js	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
Notiuni HTML/PHP/js	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 majoră, stări de urgență, etc.

Bibliografie

Google search

Radu-Lucian Lupsa Retele de calculatoare, editia electronica

7.3 Laborator	Metode de predare	Observații
Placi cabluri de rețea. Mufare cablu, codul culorilor.	Predare practica Screen sharing prin Google meet*	2
Protocoale de logare, ssh. Cod HTML/PHP	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	2
Instalare de servere UNIX. Cod HTML/PHP	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	2
Instalare de servere APACHE. Cod HTML/PHP	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Instalare de servere PHP. Cod HTML/PHP	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Instalare de servere SQL. Cod HTML/PHP	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4
Aplicatii server client. Cod HTML/PHP/js	Predare interactiva pe calculator Screen sharing prin Google meet*	4

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

Cunoasterea si intelegerea algoritmilor specifici disciplinei, formarea si dezvoltarea abilitatilor de înțelege funcționarea protocoalelor de rețea. Abilitatea de a construi o pagina web.

Exersarea spiritului de muncă în echipă și a capacității de organizare și investigare, cultivarea unui mediu științific bazat pe valori, pe etică profesională și calitate, sunt doar câteva argumente ce motivează utilitatea acestei discipline pentru formarea unui viitor informatician.

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea instrumentelor IAgen la curs și laborator pentru generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc.

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.

Fiecare student va preciza, într-o declarație redactată distinct pentru fiecare sarcină de lucru, conform modelului din anexa 3 a [Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT](#), instrumentul pe care l-a utilizat, modul în care a fost utilizat și partea din sarcină în care acesta a fost utilizat. **Declarația va fi menționată de student la începutul sarcinii de lucru elaborate.**

10. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Principii fundamentale ale teoriei rețelelor de calculatoare	Test grilă/proiect individual.	50%
9.5 Seminar / laborator	Programarea rețelelor de calculatoare în Java	Programare în laborator	50%
9.6 Standard minim de performanță			
Abilități 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
26.01.2026

Titular de disciplină (curs)
Lector Dr. Iacob Felix

Titular de disciplină (seminar)
Lector dr. Iacob Felix

Data avizării în departament

Director de departament