

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	Fizică
1.4 Domeniul de studii	FIZICA
1.5 Ciclul de studii	LICENTA
1.6 Programul de studii / Calificarea	FIZICA INFORMATICA Profesor de fizică în învățământul liceal, postliceal/Profesor în învățământul gimnazial – ESCO 2330.1.16; Fizician – cod COR 211101; Analist în fizică – ESCO 2111.3;

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Rețele și administrarea rețelelor FI 3604						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect.dr. Iacob Felix						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect.dr. Iacob Felix						
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E ¹	2.7 Regimul disciplinei	DS DOP

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
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					36
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					24
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					34
Tutorat					4
Examinări					4
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	98				
3.8 Total ore pe semestru	150				
3.9 Numărul de credite	6				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
-------------------	---

¹ Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, „succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs”.

4.2 de competențe	•
-------------------	---

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sala de curs, proiector/Google meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Laborator Informatica/Google meet

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

Cunoștințe	Întelegerea notiunilor fundamentale despre rețele și limbaje de protocol.
Abilități	Dezvoltarea capacității de a rezolva probleme simple.
Responsabilitate și autonomie	Dezvoltarea de responsabilități computaționale

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
• Notiuni de teoria informației. Codificari.	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
• Nivelul fizic de transmisie. Notiuni HTML/PHP	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
• Nivelul legăturii de date. Notiuni HTML/PHP	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
• Nivel rețea și nivelul transport. Notiuni HTML/PHP	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
• Metode și protocoale criptografice.	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
• Protocoale. Notiuni HTML/PHP	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă. Screen sharing prin Google meet*	4 ore
• Notiuni HTML/PHP	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
○ Notiuni HTML/PHP	Predare interactivă proiector, smartboard și la tablă.	2 ore

	Screen sharing prin Google meet*	
○ Notiuni HTML/PHP	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. Screen sharing prin Google meet*	2 ore
○ Notiuni HTML/PHP	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 **Rețele de calculatoare, editia electronica**

7.3 Laborator	Metode de predare	Observații
Placi cabluri de rețea. Mufare cablu, codul culori.lor.	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	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

Cunoașterea și înțelegerea algoritmilor specifici disciplinei, formarea și dezvoltarea abilităților de înțelegere 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 etica 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 **nu** este permisă utilizarea instrumentelor IA gen 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	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	50.00%
	Pentru nota 10 se cer abilitati in cunoasterea amanuntita notiunilor de retea. Instalarea si utilizarea aplicatiilo server client.	test grilă	50.00%
9.2 Seminar			
9.3 Laborator/lucrari	Indeplinirea activitatiilor specifice lucrariilor de laborator: referat, program, activitate.	Verificare pe parcurs. Prezentarea Cod HTML/PHP executat in orele de laborator sau proiect individual.	50.00%
9.4 Standard minim de performanță			
Abilitate in utilizarea calculatorului, sisteme de operare si protocoale de retea. Abilitati in utilizarea criteriilor de performanta adecvate pentru aprecierea calitatii serviciilor oferite de echipamentele de comunicatii si evidentierea parametrilor care influenteaza aceasta calitate.			

Data completării
16.01.2026

Titular de disciplină
Lect.dr.Felix Iacob

Data avizării în departament

Director de departament
Conf. Dr. Nicoleta Stefu